12/05 + 1/06

SONY PSP · NINTENDO DS · GAME BOY ADVANCE · HANDY-SPIELE

4 196933 403301 01

CYBERMEDIA € 3,30
Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60

AUSGABE 2

MOBILE GAMER

POWERED BY MAN!AC

DAS WIRD GESPIELT!

XXL-KAUFBERATUNG

7 HANDHELDS IM VERGLEICHSTEST

Spiele, Technik, Multimedia: PSP, DS, Handy & Co. auf 12 Seiten getestet

NINTENDO DS

14 TESTS
Lost in Blue • Die Sims 2
Burnout Legends
Sonic Rush • Spyro

Test & Tipps:
- Alle neuen Strecken
- Alle Geheimnisse

MARIO KART DS

SONY PSP

23 TESTS
PES 5 vs. FIFA 2006
NfS: Most Wanted • SSX
Tales of Eternia

Test & Tipps: Die besten Cheats & Jobs zum ultimativen PSP-Spiel

grand theft auto Liberty City Stories

Die 100 besten GBA-Spiele Teil 2

Das Fest der Spiele >>

Weihnachten – die Qual der Wahl. Noch nie gab es so viele mobile Spiele wie in diesem Winter. Wir trennen die Guten von den Bösen.

Wie die meisten Dinge im Leben hat auch Weihnachten Vor- und Nachteile. Einerseits wird's ein bisschen hektisch, wenn man Geschenke kaufen oder Familien-Events vorbereiten muss. Andererseits winken ein paar freie Tage, und, in unseren Augen mit das Wichtigste, eine unglaubliche Zahl von Spieleneuheiten bevölkert die Kaufhaus-Regale oder möchte auf Handy und Pocket-PC heruntergeladen werden. Weihnachten ist nicht nur das Fest der Liebe, sondern auch das Fest der Spiele.

Wie gut, dass es verspielte Redakteure gibt, die bei der Entscheidungsfindung helfen, welches Produkt sein Geld wert ist und auf welche Titel man getrost verzichten kann. Wie schon zur Premiere der *Mobile Gamer* testen wir auch in der zweiten Ausgabe über 100 mobile Spiele auf Pixel und Polygon. Egal, ob PSP-Fan, Nintendo-Jünger oder Handy-Sympathisant – wir haben für jeden Geschmack das passende Spiel im Angebot. Wer sich erst noch für 'sein' System entscheiden muss, der wird mit Interesse unseren ausführlichen Handheld-Vergleichstest studieren. Hier analysieren wir, welches Gerät für welchen Anwender in Frage kommt und beleuchten alle Aspekte der mobilen Unterhaltung. Natürlich scheuen wir auch hier vor einer konkreten Wertung nicht zurück.

Dass unser Handheld-Mix und die Themenvielvalt ankommen, belegen die zahlreichen positiven Zuschriften, die uns bislang erreicht haben. Ein paar davon findet Ihr ab Seite 82 in der 'Sprechstunde', die **UMFRAGE** aus der letzten *Mobile Gamer* werten wir zurzeit aus; Details folgen in der nächsten Ausgabe.

Uff, das dauert noch etwas: Die Auswertung von über 1.000 Fragebögen ist in Arbeit – vielen Dank an alle Leser, die an unserer Umfrage in der ersten *Mobile Gamer* teilgenommen haben.

Verspielte Feiertage wünschen Eure *Mobile Gamer*



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken:

In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir einen PSP mit fünf Spielen und einigen kleinen Zugaben – im Gesamtwert von rund 500 Euro. Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst Ihr folgende Frage via Postkarte beantworten.

Wieviele Spiele für Sonys portable Playstation werden in dieser Ausgabe getestet?

Einsendeschluss ist der 15. Februar 2006, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



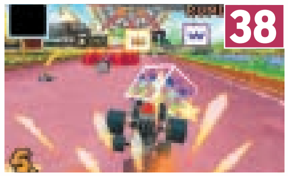
FEATURES >>

PREVIEWS >> 25

Inhalt Ausgabe 2







News >>

Stilechte Kostümierung, aufwändige Dekoration und Hunderte Spielstationen – die Japaner schätzen ihre 'Tokio Game Show' genau so sehr wie wir unsere Leipziger 'Games Convention'.

Messebericht

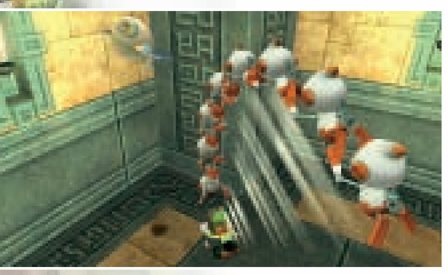
Tokio Game Show 2005

Die herbstliche Game Show war ein Fest der mobilen Spiele und der große Auftritt für die zweite Generation japanischer PSP- und DS-Software. Die neuen Handhelds werden mit Remakes, aber auch frischen Konzepten gefüttert; nur der Game Boy gerät ins Hintertreffen.

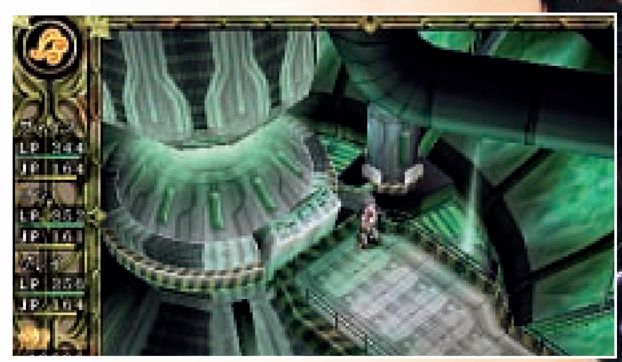
Als herbstliches Trendbarometer der japanischen Industrie stand die Fachmesse TGS 2005 im Zeichen der neuen Hardware. Während die nächste Konsolen-Generation, Sonys PS3 und Microsofts XBox 360, wohl hauptsächlich Grafik und Sound verbessert, erhoffen sich Spieler und Industrie von den Handhelds neue Inhalte, Ansätze und Ideen. Sony PSP und Nintendo DS sind drahtlos netzwerkfähig, besitzen technische Komponenten und Bedienelemente, die den Heimkonsolen fehlen – jetzt ist es an den Entwicklern, die Eigenständigkeit mobiler Unterhaltung gegenüber stationären Spielen zu zeigen.

Angetan hat es japanischen Produzenten der Stylus des Nintendo DS, die den kleinen Plastikgriffel in einen Zauberstab verwandeln. So zeichnet man in "Lost Magic" von Taito Runen auf den Touchscreen, um Magie zu sprechen; geübte Hexer fügen ihre Sprüche und Zeichen mit flinker Handbewegung zum Super-Zauber zusammen. Der Animefilmer Yoshiharu Sato, langjähriger Art Director von Hayao Miyazaki, gestaltet das Fantasy-Rollenspiel, in dem auch Schlachtrouten mit dem Griffel hingeworfen werden.

Lustig ist auch eines (von vielen) mobilen "Mega Man"-Updates: Hinter "Rockman Rockman" (PSP) verbirgt sich ein Level-Editor, mit dem Ihr Polygon-Plattformen und -Monster in die scrollende Landschaft platziert und so eigene Levels erschafft. Sega wiederum nützt den DS-Doppelscreen nicht zum Zeichnen oder Konstruieren, sondern um die schwindelerregende Architektur von "Sonic Rush" voll zur Geltung zu bringen (siehe Test auf Seite 70).



Kooperatives Gameplay ist in: Tecmos rundliche "Karakuri"-Wesen reichen dem Helden helfende Händchen, schubsen, hüpfen und ziehen.



"Jewel Summoner" zeichnet 3D-Tempel und -Landschaften aufs PSP-Display, wie man sie bisher nur von den großen Brüdern kennt. Die Wireless-LAN-Verbindung nützt das Rollenspiel für den Multiplayer-Modus.

PSP-Neuheiten

Auch wenn der portablen Playstation Touchscreen und Stylus fehlen, motiviert das Sony-Handheld die Entwickler zu vergnüglichen und unverbrauchten Mobilkonzepten: Schlau animiert ist "Mister Exit", der schwarz wie ein Scherenschnitt durch Hochhausstockwerke spurtet und Katastrophenopfer aufspürt. Treppen, Türen und Schlösser sind die Elemente, aus denen Taito den Spielspaß mixt und damit an "Elevator Action"-Zeiten anknüpft.

Wer eingeschlossene Zivilisten für geschmacklos hält, den reizt vielleicht Sonys von jedem Realitätsbezug gelöstes "Loco Roco". Auch hier scharen sich CPU-Wesen um den Helden, doch statt Menschen dirigiert man runde Gummiwesen. Die Kugelhorde rollt durch Labyrinthe und hopst über Plattform-Wippen. Den wackligen Spaß mit "Pikmin-Humor" steuert man mit den beiden seitlichen Tastern, die das Spielfeld kippen.



Hol' uns hier raus! Durch 100 Levels hetzt Euch Taitos panisches Action-Denkspiel "Mr. Exit" (PSP).

Der dritte Titel, in dem kleine Wesen geführt werden, kommt von Tecmo und heißt "Karakuri", ein friedliches 3D-Action-Adventure. Square-Enix schließlich bereitet einen "Final Fantasy 7"-Ableger vor ("Crisis Core"), der als Action-RPG für die PSP erscheint.

Software

Japans Handheld-Spiele

Auch wenn gegen Micker-Bildschirm und Fuzzel-Steuerung noch kein Handy gewachsen ist, holen Java- und Breitband-fähige Mobiltelefone zu echten Spiele-Handhelds auf. Für Namco, Konami & Co. sind iMode und das japanische Vodafone-Netz fast so wichtig wie die Playstation-Familie. SNK liefert mobile Action-Spiele nur noch für Handys. Namco wiederum brachte mit "Namco Konga" die Handy-Umsetzung der beliebten Rhythmusspiele für den Gamecube sowie allein zur "Tales of ...."-Fantasy-Serie fünf neue Titel auf die Messe.

Wer unterstützt welches Handheld?

	Game Boy Advance	Nintendo DS	Sony PSP	Mobiltelefon
Atlus	grün	orange	orange	rot
Bandai-Namco	orange	grün	grün	orange
Capcom	orange	grün	grün	orange
Koei	rot	orange	grün	grün
Konami	orange	grün	grün	orange
Sega	orange	grün	grün	orange
SNK Playmore	rot	rot	rot	grün
Square-Enix	rot	orange	orange	grün
Tecmo	rot	rot	orange	grün

grün: volle Unterstützung, mehrere Spiele in der Entwicklung; orange: gelegentliche Unterstützung; rot: keine Unterstützung, keine Entwicklung

Fast alle japanischen Firmen lieben PSP und DS, Java-Handys werden großzügig unterstützt. Der Game Boy Advance fliegt langsam aus dem Programm.

STEUERUNG

Handheld-Spiele 2006: Welche Steuerung darf es denn sein?

Touchscreen

Der Berührungs-empfindliche Bildschirm ist die Innovation am Nintendo DS und versteht sich auch mit bewährten Spielkonzepten hervorragend: Die Bewegung per Daumenkappe ist präzise wie eine optische Ego-Shooter-Maus, der Stylus wiederum gibt optimale Kontrolle über Menüs und Icons klassischer Adventures und Strategiespiele. "Populous" wäre z.B. ein tolles Konzept für Vernetzung und Touch-Steuerung.

Auch altgediente Helden wie Sonic the Hedgehog nutzen den Touchscreen.

Mikrofon

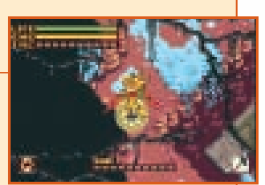
Echtes Sprachverständnis ist rechenaufwändig und wird in den Spielen der nächsten Jahren noch nicht erwartet. Trotzdem hat Nintendos DS vorsorglich ein eingebautes Mikro. Sony liefert das nun als USB-Zubehör nach und macht einen beherzten Schritt von der Geräusch- zur Sprach-Eingabe: Der komische Vogel "Talkman" soll PSP-Besitzern Fremdsprachen beibringen.



Die PSP als Sprachtrainer: Talkman von Sony.

Lichtsensor

Mutmaßlich nachdem Konami das erste "Castlevania" vom Entwicklungssystem auf das Display eines handelsüblichen Ur-GBAs transportierte und keinen Pixel mehr erkennen konnte, kam die Idee: Sonnenlicht als Muss für das erfolgreiche Spielerlebnis! Das Team um den "Metal Gear Solid"-Erfinder Hideo Kojima griff den Geistesblitz auf und jagt mit "Boktai" Vampire – bislang gibt's zwei Teile, weitere Spiele mit Lichtsensor sind nicht in Sicht.



Licht verscheucht Vampire in Konamis "Boktai 2"

Bewegungssensor

Am Handheld wackeln, damit der Ball rollt? Nintendo realisiert die Bewegungseingabe schon seit Jahren durch GBA-Module mit eingebautem Sensor. Für die PSP gibt's zwar bereits ein geeignetes Konzept, doch keinen Bewegungssensor: Im turbulenten Gepurzel "Loco Roco" wird die Landschaft stattdessen mit den seitlichen Tastern gekippt.



Seitliche Taster kippen das Spielfeld: "Loco Roco".

Kamera

Die Einbindung eigener Filmaufnahmen ist bei stationären Spielen und UMTS-Handys im Kommen. Für mobile Konsolen sind noch keine Spiele mit Kamera-Unterstützung geplant. Nur das englische Gizmondo besitzt eine eingebaute VGA-Kamera – aber keine Spiele, die sie unterstützen.

GPS

Noch ein "Sensor", den man serienmäßig nur im exotischen Gizmondo (und natürlich im KFZ-Navigations-Computer) findet: Das "Global Positioning System" nützt Satelliten-Übertragung zur punktgenauen Ortung rund um den Globus. Gizmondo-Hersteller Tiger arbeitet momentan am ersten Titel, der GPS-Daten spielerisch sinnvoll einbinden soll. Ob und wann er erscheint, steht in den Sternen.

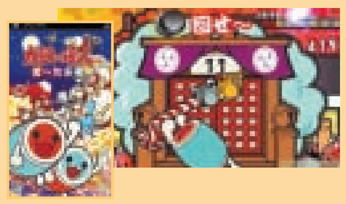


Kamera und GPS, aber kaum Spiele: Gizmondo.

Spiele

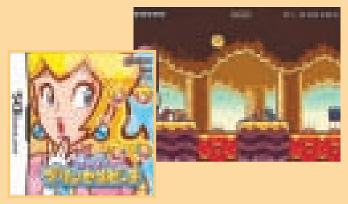
JAPAN Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Fernost? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan. Natürlich warnen wir, wenn ein Titel ohne Japanisch-Kenntnisse nicht spielbar ist.



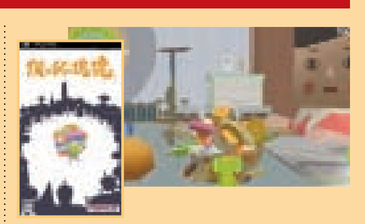
1. Taiko no Tatsujin (PSP)

Leider wurde Namcos erfolgreicher Musikspiel-Serie "Taiko no Tatsujin" ein Europa-Auftritt bislang verwehrt. Das gilt für ein halbes Dutzend PS2-Versionen und auch für die neue PSP-Variante. Hier trommelt Ihr Euch (ohne Zubehör-Ergänzung) durch 38 Songs, die von Anime und J-Pop bis hin zu Klassik- und Namco-Klängen eine breite Palette abdecken. Via WLAN duellieren sich bis zu 4 Spieler.



2. Super Pincess Peach (DS)

Nintendo beschert uns eines der besten 2D-Hüpfspiele der letzten Zeit – ganz im Stil von "Yoshi's Island" auf dem Super NES. Diesmal hat Bösewicht Bowser mit Mario, Luigi und Toad gleich drei unserer Lieblinge entführt, die Prinzessin Peach hüpfender Weise retten muss. Zauberhafte Grafik und die 'emotionale Power' von Peach (Freude, Wut, Trauer & Co. als 'Extrawaffen') krönen diese Software-Perle.

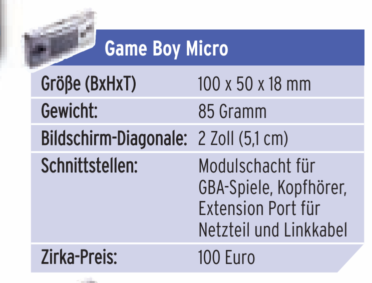


3. Katamari Damacy (PSP)

Japan-Freaks und US-Importeure erfreuen sich schon seit Jahren an dem skurrilen Geschicklichkeitstest für die PS2. Während der zweite Teil nun auch in Deutschland erscheint, ist die Zukunft der mobilen Fassung ungewiss. In Japan kommt sie am 22. Dezember auf den Markt. Das äußerst unterhaltsame "Ball sammelt Müll"-Spektakel besticht durch eines der innovativsten Spielkonzepte der letzten Jahre.

Hardware

Game Boy Micro im Test



Ein beinahe geleerter Akku macht sich durch rot beleuchtete Start- und Select-Tasten bemerkbar.

Pünktlich zum Verkaufsstart haben wir uns die blaue Variante gesichert (daneben gibt es den Game Boy Micro noch in grün, pink und silber) und sie ausführlich unter die Lupe genommen. In der vergleichsweise großen Schachtel findet Ihr neben dem Handheld einen Netzstecker, ein samtiges schwarzes Säckchen, Anleitungen und 500 VIP-Sterne. Wer schon GBA oder DS besitzt, packt trotzdem das neue Netzteil aus: Der Anschluss ist kleiner geworden und nicht mehr mit alten Steckern kompatibel. Da es nur noch einen Extension Port gibt, fummelt Ihr in diesen auch das Linkkabel – hier muss ebenfalls ein neues her, Anschluss an Mitspieler mit GBA bekommt Ihr nur über einen Adapter. Dafür kann man jetzt wieder einen handelsüblichen Kopfhörer anstöpseln.

Beim Anschalten fällt die schicke Beleuchtung der beiden silbernen Funktionstasten auf. Rot steht für 'bitte Akku laden', blau bedeutet 'genug Energie vorhanden'. Der Game Boy Micro hält mit einer Ladung bis zu zehn Stunden durch. Lautstärke und Intensität der Hintergrund-Beleuchtung justiert Ihr mit einem Schalter an der rechten Seite. Selbst mit dunkelstem Bild ist das Display ein Gedicht: Wie beim DS ist der Micro-TFT gleichmäßig stark ausgeleuchtet, die Farben sind brillant. Da der Bildschirm von 7,4 (beim GBA SP) auf 5,1 cm schrumpft, die Auflösung aber gleich bleibt, ist das Bild zudem schärfer als auf dem großen Kollegen. Spieler mit schlechten Augen könnten durch die Verkleinerung des Displays bei manchen Titeln Probleme bekommen: Die Textpassagen von "Advance Wars 2" werden fast zu klein.

Ergonomisch kann man dem Winzling kaum einen Vorwurf machen: Mit nur 85 Gramm (der iPod mini ist 17 Gramm schwerer) liegt das Gerät unangestrengt in den Händen. Die A- und B-Buttons besitzen dieselbe Größe wie beim GBA SP, das Steuerkreuz ist mit einem Durchmesser von 16,5 cm nur 1,5 cm schmäler. Einzig die schmucken, silbernen Schultertasten sind unbequem zu erreichen.

Leider ist das kleinste Nintendo-Handheld nicht abwärtskompatibel zu Game Boy oder Game Boy Color, so das Ihr Euch aus dem GBA-Spiele-Portfolio bedienen müsst.



So könnt Ihr die Handlichkeit vor dem Kauf testen: Der Game Boy Micro besitzt die ungefähre Breite und Länge einer Packung Taschentücher. Für die richtige Höhe entnehmt Ihr allerdings vier Tücher.



Trotz gleichem Inhalt unterscheiden sich die deutsche (oben) und die japanische Verpackung stark in der Größe.

Game Boy Micro	
Größe (BxHxT)	100 x 50 x 18 mm
Gewicht:	85 Gramm
Bildschirm-Diagonale:	2 Zoll (5,1 cm)
Schnittstellen:	Modulschacht für GBA-Spiele, Kopfhörer, Extension Port für Netzteil und Linkkabel
Zirka-Preis:	100 Euro

Game Boy Micro

Pro
- \+ leicht verstaubar
- \+ kräftige Hintergrund-Beleuchtung
- \+ scharfes Bild mit brillanten Farben
- \+ vollständig GBA-kompatibel

Contra
- \- Display fast zu klein
- \- Schultertasten unbequem zu erreichen
- \- fehlende GB/GBC-Kompatibilität
- \- vergleichsweise teuer



Stephan Freundorfer

"K(l)einer für alle"

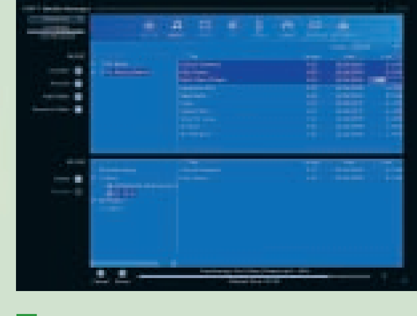
Der Mini-Game-Boy ist mehr als nur ein weiterer GBA, er ist ein schnuckliges Gadget, das in seinem Lifestyle-Faktor dem iPod Konkurrenz macht. Und so wie Apples MP3-Player ist auch der Micro ein Unterhaltungsgerät, das seine ganze Stärke außerhalb der eigenen vier Wände ausspielt: klein, leicht, schick, schnell gespielt und schnell wieder weggesteckt. Für eine dauerhafte Beschäftigung zu Hause oder auf langen Reisen bevorzuge ich dennoch SP oder DS: So herrlich das Display strahlt, seine geringe Größe strengt meine Augen bei längerem Spielen deutlich an. Und dass man für eine Stange Geld weder alte Peripherie noch das geliebte Game-Boy-"Tetris" nutzen kann – naja, Stil hat wohl seinen Preis...

Software

Media Manager für PSP

Die amerikanische Sony-Abteilung 'Sony Media Software' hat einen "Media Manager" für die PSP veröffentlicht, der das Befüllen des Memory Sticks zum Kinderspiel macht. Statt unbequem über den Explorer auf die PSP zuzugreifen (und an Ordner-Nomenklatur und Medien-Konvertierung zu scheitern), bietet die Software einfaches Drag&Drop: Aus dem PC-Fenster werden Musikstücke, Bilder und Videos einfach in das PSP-Fenster gezogen. Praktischerweise verträgt das Programm die gebräuchlichsten Medien-Formate und wandelt sie automatisch in PSP-kompatible Files um. Podcasts oder Video-Blogs werden ebenfalls problemlos auf die tragbare Playstation übertragen. Die umgekehrte Richtung nehmen Spielstände, die auf dem PC archiviert werden können.

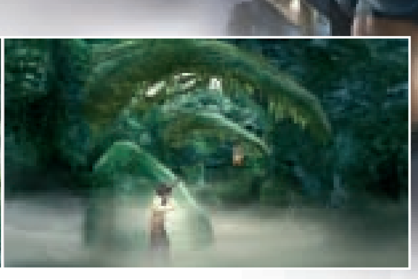
Die Software wird auf der Sony-Media-Site vertrieben und kostet als Download 20 Dollar, als verpackte Version mit USB-Kabel und fünf Gratis-Downloads bei Sonys Internet-Musikladen 25 Dollar (bis Ende 2005, danach 5 Dollar mehr). Wann und ob das Programm in Europa erscheint, ist nicht bekannt.



Momentan USA-exklusiv: Der "PSP Media Manager" wandelt auch ganze CDs für den mobilen Gebrauch um.



TOTAL VERRÜCKT
AUF'S GAS GEDRÜCKT!
GripShift™
IGN's BEST OF E3 AWARD 2005
SCHNELLER BESSER HÄRTER
Schalte einen Gang hoch in einem Mix aus Stunt-Driving, Puzzle lösen und rasanter Plattform-Action.
Baue deine eigene Höllenpiste im Track-Editor. Mit dem Wireless-Feature der PSP™ (PlayStation® Portable), kannst du deine Gegner an die Wand fahren.
Spiele coole Single- und Multiplayer-Boni frei.
http://www.gripshiftgame.com
NUR 29,95€
Empfohlener Verkaufspreis
PlayStation Portable
SIDHE
REDMILE ENTERTAINMENT™
PLATFORM PUBLISHING
UBISOFT
Sony Online Entertainment, 8928 Terman Court, San Diego, CA 92121 Platform Publishing and the Platform Publishing logo are trademarks of Sony Online Entertainment Inc. GripShift © 2005 Prodigy Design Limited. GripShift is published under license from Prodigy Design Limited and Red Mile Entertainment, Inc. Red Mile Entertainment and the Red Mile Entertainment logo are trademarks of Red Mile Entertainment, Inc. GripShift and Sidhe are trademarks or registered trademarks of Prodigy Design Limited. US Patent Nos. 5,269,687, 5,354,202 and 5,577,913 used under license from Midway Games West Inc. "PSP" is a trademark and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MemoryStick Duo™ may be required (sold separately). The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



"King Kong" begeistert auf der PSP mit beinahe fotorealistischer Optik

Software

Film, Comic, Videospiel

"X-Men Legends 2": Action-Rollenspiel mit den allseits beliebten Mutanten.

Lange Zeit galten Film- und Comic-Lizenzen als Videospiel-Umsatzbringer par excellence, bis die minderwertige Qualität den Kaufrausch abrupt stoppte – wir erinnern uns widerwillig an viele gurkige Acclaim- und Ocean-Umsetzungen zu 16-Bit- und Game-Boy-Zeiten.

Nach einer erholsamen Pause sind die finanziellen Mega-Deals wieden en vogue. Electronic Arts mit "Harry Potter" und "Herr der Ringe", Activision mit "Spider-Man" & Co. – heutzutage sind sich die Hersteller bewusst, dass Lizenz und Spiel gleichermaßen hochwertig sein müssen.

So haben wir in der unteren Tabelle kurz zusammen gestellt, was es schon gibt und was kommt – besonderes Augenmerk solltet Ihr dabei auf "King Kong" richten. Gerade Ubisoft hat in den letzten Jahren mit cineastischen High-End-Spielen wie "Splinter Cell" und "Prince of Persia" viel Lob eingeheimst – und deshalb Regisseur Peter Jackson überzeugt, das Spiel zu seinem Kino-Knaller entwickeln zu dürfen. Uns hat die Mischung aus Ego- und Third-Person-Shooter bislang überzeugt, die Grafik sieht zumindest auf der PSP fantastisch aus.

Auch "X-Men Legends 2", ein fantasievolles Action-Rollenspiel, bemüht sich zielstrebig um PSP-Kundschaft – nicht zuletzt dank guter Grafik und wenig Konkurrenz auf Sonys Handheld.

Aktuelle Film- & Comic-Adaptionen

Titel	Termin	System
Der Pate	2006	PSP
Die Unglaublichen 2	4. Quartal 2005	GBA • DS • PSP
Harry Potter und der Feuerkelch	im Handel	GBA • DS • PSP
King Kong	November 2005	GBA • DS • PSP
Madagascar	im Handel	GBA • DS
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	im Handel	DS • PSP
Robots	im Handel	GBA • DS
Spider-Man 2	im Handel	GBA • DS • PSP
Star Wars: Episode 3	im Handel	GBA • DS
Ultimate Spider-Man	im Handel	GBA • DS
X-Men Legends 2	4. Quartal 2005	PSP • N-Gage

Kurzmeldungen

Out Run 2006: Coast 2 Coast

Sega will im Frühjahr 2006 eine neue Episode des Rennspiels für die PSP veröffentlichen.

Taito Memories für PSP

Retro, Teil 1: In der 80er- und 90er-Jahren hat Taito jede Menge Arcade-Hits gelandet. Ob "Bubble Bobble" oder "Darius", ein gutes Dutzend dieser Software-Perlen erscheint im Januar 2006 für die PSP. Zunächst nur in Japan – ein Europa-Termin steht noch nicht fest.

Hudson Classics für GBA

Retro, Teil 2: In Japan veröffentlicht Hudson Soft sechs "Classics" für den GBA zur Jahreswende. Darunter sind eine "Bomberman"-, eine "Adventure Island"- und eine 2D-Shooter-Kollektion (u.a. mit Star Soldier). Grundlage sollen die NES-Fassungen der Spiele sein.

PSP Giga Pack für 299 Euro

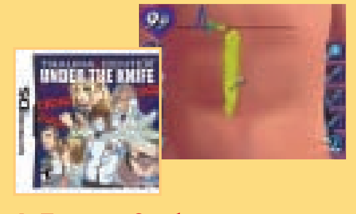
Seit Mitte November ist das 'PSP Giga Pack' auf dem Markt. Für 299 Euro bietet es den selben Lieferumfang wie das normale Value Pack, nur dass ein MemStick mit 1 GB Speicherkapazität mitgeliefert wird (statt 32 MB).

Spiele

U.S.A Geheimtipps

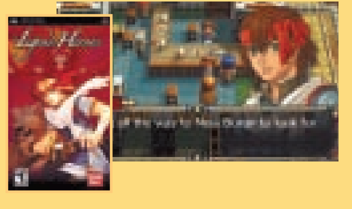


Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus den USA. Vielleicht ist ja das ein oder andere Schätzchen dabei, das Ihr schon mal vormerken wollt.



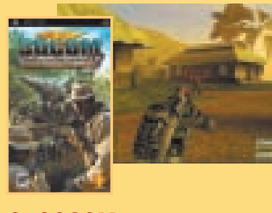
1. Trauma Center (DS)

Atlus beweist einmal mehr, dass sie ein Faible für ungewöhnliche Spielkonzepte haben. So hat sich die Krankenhaus-OP-Simulation "Trauma Center: Under the Knife" in den USA klammheimlich zum Insider-Hit entwickelt. Der pfiffige Mix aus Strategie und viel Geschicklichkeit (Blinddarm rausschnippeln, Knochenbrüche heilen – der Stylus hilft) erscheint im Frühjahr 2006 übrigens auch in Deutschland.



2. Legend of Heroes (PSP)

Rollenspieler müssen auf der PSP darben. Wie gut, dass Bandai mit "Legend of Heroes" ein traditionelles RPG mit Retro-Optik an den Start schickt. Die japanische Entwicklung ist der zweite Teil einer Trilogie – wobei die erste Episode Fernost-exklusiv bleibt. Eine epische Story (Held Avin sucht Schwester Eimelle) und die schicke 2D-Grafik mit einem Schuss Polygon-Faszination sollen Euch verzaubern.



3. SOCOM (Sony PSP)

Die U.S. Navy Seals landen auf der PSP: "Fireteam Bravo" nimmt den spielerischen Faden der dritten PS2-Version auf und gefällt als taktischer Third-Person-Shooter. Die Steuerung wurde etwas vereinfacht, bis zu 16 Spieler treten zu Online-Matches an. Mit einer Europa-Veröffentlichung rechnen wir im Frühjahr 2006 – wer es bis dahin nicht aushalten kann, greift zum US-Import.

Playstation 3
ab 2006

Nintendo
Revolution
ab 2006

Xbox 360
ab Dezember



MAN!AC
ab sofort

mit DVD

7 Systeme im Vergleich

DER GROSSE HANDHELD

Mit moderner Technik und Multimedia-Mehrwert kämpfen Sony, Nintendo, Nokia & Co. um die Handheld-Hoheit. Wir lassen die Konkurrenten in vielfältigen Kategorien gegeneinander antreten und analysieren, welcher Spielertyp mit welchem Gerät glücklich wird.





TEST

Vor wenigen Jahren gab's noch klare Fronten und Regeln: Die einzigen relevanten Handheld-Konsolen kamen von Nintendo, auf dem Monochrom-Display eines Mobiltelefons spielte man höchstens „Snake", und Musik wurde auf Kassette, CD oder Mini-Disc mitgenommen.

Rasend schnell hat sich die tragbare Unterhaltungstechnik entwickelt, miniaturisierte Bauteile, verbesserte Akkus und brillantere Displays ließen Geräte leichter und augenfreundlicher werden. Neue Formen zur Kompression, Übertragung und Speicherung von Daten machten ein breites Spektrum medialer Inhalte für den mobilen Konsum verfügbar. Heute sind die meisten Handhelds Multifunktionsmaschinen – die ursprünglichen Videospielzeuge lassen sich ans Internet anbinden und verarbeiten zusätzlich Musik- oder Filmdaten, ehemalige Kommunikationsgeräte entwickeln sich zu machtvollen Entertainment-Centern.

Mit der Aufsplittung des Marktes, der Vielzahl an Geräten und ihrer Funktionen ist es heutzutage schwer, ohne Weiteres zu entscheiden, welches Handheld zu den persönlichen Vorlieben und Erwartungen passt oder das beste Preis/Leistungs-Verhältnis bietet. Aus diesem Grund beleuchten wir auf insgesamt zwölf Seiten alle Aspekte der relevanten Geräte, ihre Stärken und Schwächen, Technik und Funktionen, Kosten und Zukunftssicherheit – und natürlich ihren spielerischen Wert. Neben den auf Gamer ausgerichteten Systemen GBA (als Grundlage für den Vergleich nehmen wir die SP-Variante), Nintendo DS, Sony PSP, N-Gage und Gizmondo findet Ihr zwei Geräte, die beispielhaft für eine größere Hardware-Gruppe stehen. Hier ist das Spiel (bislang) nur ein Nebeneffekt. Die Pocket PCs werden vom Asus-PDA MyPal A730W repräsentiert, die Mobiltelefone durch das K750i von Sony-Ericsson. Im Bereich der Handys kann unser Test wegen dem raschen Veralten einzelner Modelle und der sprunghaften technischen Entwicklung nur eine Momentaufnahme sein. *sf*

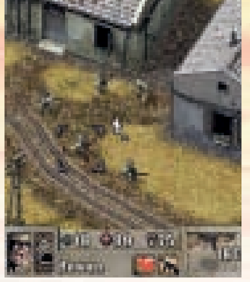
Altmeister und Neueinsteiger

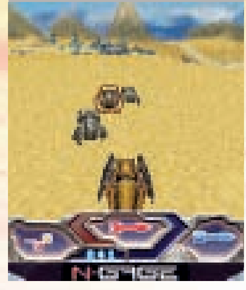
Gerät	Veröffentlichung
GBA SP	2003*
Nintendo DS	2004
PSP	2005
N-Gage	2003**
Gizmondo	2005
Handy (exemplarisch Sony-Ericsson K750i)	2005
Pocket-PC (exemplarisch Asus MyPAL A730W)	2005

* Der erste Game Boy Advance erschien 2001, der Game Boy Micro 2005

** Die QD-Variante erschien 2004

INHALT



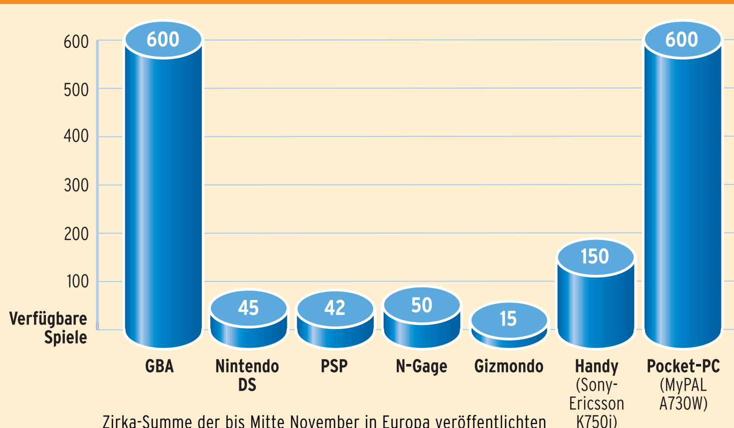


Während Nokia mit „Pathway to Glory“ ein exklusiver Toptitel gelungen ist, endet das N-Gage-Leben mit dem mauen Future-Racer „Payload“.

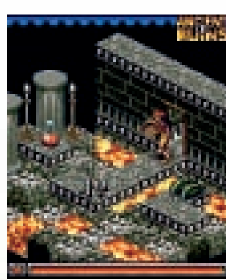
Die Spiele

Trotz starkem Trend zur multimedialen Alleskönnerei sind es die Spiele, ihre Qualität und Auswahl, die über die Attraktivität eines Handhelds entscheiden.

Aktuelle Spieleversorgung

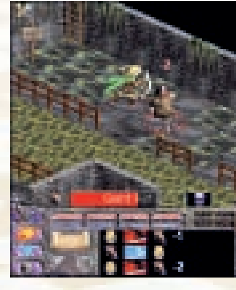


Zirka-Summe der bis Mitte November in Europa veröffentlichten kommerziellen Spiele. Die Zahlen bei GBA und Nintendo DS sind ohne Einbeziehung der Abwärtskompatibilität zu verstehen.





Auf dem Handy gibt's jede Menge geklauter Spielprinzipien: Ob „Tetris“-artiger Puzzler, „Outrun“-Clone oder isometrisches Action-Adventure à la ZX Spectrum.



Der Pocket PC ist eine Welt für sich: „Everquest“ hat mit Sonys Online-RPG nichts zu tun.



Der DS wird auch in Zukunft mit Software versorgt, die ihm auf den Leib geschneidert ist – wie z.B. "Trauma Center".

Von einem ernstzunehmenden Handheld darf man sich eine breite Auswahl an Titeln und eine großflächige Genre-Abdeckung wünschen – zwei Punkte, in denen nicht alle Testobjekte erfreulich abschneiden. Am spärlichsten ist momentan die Versorgung des Gizmondo: Rund 15 unspektakuläre Titel sind bislang in England erschienen, darunter drei Sport- (z.B. „SSX 3“), zwei Renn- (u.a. das beste Gizmondo-Produkt „Richard Burns Rally“) sowie ein paar Action- und Puzzlespiele. Bei Jump'n'Runs, Action-Adventures und Rollenspielen herrscht Fehlanzeige. In diesen drei Genres bekleckert sich allerdings auch die PSP nicht mit Ruhm: Die tragbare Playstation beeindruckte zwar mit beinahe 30 Starttiteln (rund 15 weitere sind bis heute dazugekommen), die Fantasy-Fraktion wurde aber allein mit „Untold Legends“ befriedigt. Der Rest rekrutiert sich zum übergroßen Teil aus den Bereichen Rennspiel und Sport, wobei die Entwickler auf Bewährtes vertrauen. Ob „Burnout“, „Colin McRae“ und „Wipeout“, „FIFA“, „PES“ oder „Virtua Tennis“ – wer in seinem Leben schon mal auf einer stationären Konsole gespielt halt, bleibt von Überraschungen verschont.

Bekanntes gibt's zwar auch auf dem Nintendo DS, unter den rund 45 erschienenen Titeln befindet sich (dank pfiffiger Hardware) aber auch einzigartige Software. Hauptverantwortlich ist die Mutterfirma selbst: Ob das Adventure „Another Code“, das Hunde-Tamagotchi „Nintendogs“ oder die Minispiel-Sammlung „Wario Ware Touched“ – Nintendo nutzt die Besonderheiten des DS am intelligentesten. Die Genreverteilung ist gleichmäßiger als bei der PSP. Statt grafisch versuchen die Entwickler konzeptionell aufzutrumpfen, wodurch weniger rasante Action und mehr traditionelles Handheld-Futter (Knobeleien, Reaktion) geboten wird.

Der König der Spielevielfalt heißt GBA, schließlich gibt's ihn schon seit über vier Jahren und die längste Zeit davon war er der Handheld-Alleinherrscher. Bis heute sind bei uns rund 600 Spiele für den GBA erschienen, zweifelsohne sehr viel Mittelmaß, aber eben auch eine gewaltige Menge an gutem bis genialem Zeitvertreib. 16-Bit-Umsetzungen sind beliebt: Wie auf SNES und Mega Drive beherrschen 2D-Action und Jump'n'Runs, Puzzler und Rollenspiele das Advance-Portfolio, aber auch Action-Adventures, Sport- und sogar grafisch ansprechende Rennspiele bieten tragbare Qualität. Die aktuellen Nintendo-Handhelds haben zudem einen beinahe unfairen Vorteil in puncto Auswahl: Der GBA ist zum Game Boy (Color), der DS zum GBA abwärtskompatibel, was die Spielekataloge der beiden Geräte enorm erweitert.

Mit 50 veröffentlichten Titeln schlägt sich das N-Gage erstaunlich gut: Dank Unterstützung durch Hersteller wie Electronic Arts, Activision oder Sega finden sich Marken wie „Sims“, „Spider-Man“ oder „Puyo Pop“ auf dem Spiele-Handy wieder, zumeist in ordentlicher Umsetzung. Die (wenigen) Highlights sind exklusive Titel wie



Neben ein paar witzigen Ideen wie dem Sprachenlernspiel „Talkman" wird die PSP auch in Zukunft mit Umsetzungen bekannter PS2-Software versorgt.

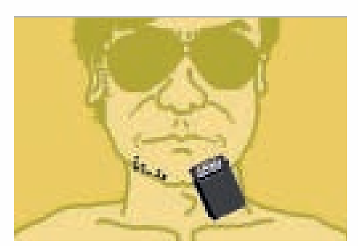
das Strategiespiel „Pathway to Glory" oder der Ego-Shooter „Ashen". Rollenspiele und Beat'em-Ups komplettieren die dünne, aber lückenlose Genre-Abdeckung. Natürlich kann das N-Gage auch mit mehr oder weniger einfacher Java-Kost gefüttert werden, ebenso wie Handy-Kollege K750i. Wegen beschränkter Technik und Spielegröße wird auf dem Mobiltelefon hauptsächlich gepuzzelt, auch simple Plattform- und Balleraction soll den Spielehunger zwischendurch befriedigen. Zwar darf manchmal isometrisch geabenteuert, in 3D oder aus der Vogelperspektive gerast und rundenbasiert Krieg geführt werden – in Komplexität und Qualität sind diese Spiele aber nicht mit der Vollpreis-Software von PSP & Co. vergleichbar.

Zum Teil gilt das auch für Pocket PCs, die von etlichen Low-Budget-Entwicklern mit kruden Spielen umsorgt werden. Unter den rund 600 Titeln gibt's jede Menge Brett-, Karten- und Glücksspiele, die zwar die Zeit vertreiben, sich aber in Aussehen oder Spieltiefe nicht mit Profi-Produktionen messen können. Dafür ist das klassische PC-Genre Strategie gut sortiert, auch Anhänger von RPGs und Action-Adventures westlicher Prägung werden gut bedient.

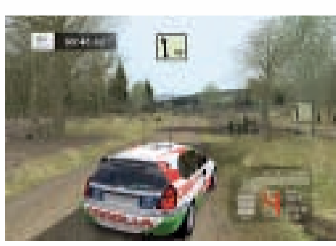
— Bedingt zukunftsträchtig —

Die Spielezukunft unserer sieben Handhelds reicht von mau bis mittel: Mit Nokias Strategie-Änderung Richtung Smartphones ist das N-Gage ein sicherer Todeskandidat – im besten Fall erscheint noch ein Dutzend exklusiver Titel. Das ungewisse Schicksal des Gizmondo lässt nur Spekulationen zu: Über 30 Spiele sind für das Gerät in Entwicklung, ob sie auch fertiggestellt werden, hängt vom Zeitpunkt und Erfolg des Gizmondo-Markteintritts ab. Dank der großen Entwicklerszene werden Pocket PCs auch in Zukunft ausreichend beliefert, illustre Spielemarken dürften aber weiterhin selten sein. Auf einem Handy wie dem K750i ist für Nachschub gesorgt, aufwändiger produzierte Spiele wird es jedoch nur bei Erfolg der Hardware geben. Allgemein gilt: Je beliebter ein Mobiltelefon, desto größer sein Spielekatalog.

Durch die von DS und PSP verursachte Aufsplitterung des Mobilkonsolen-Marktes ist die Zukunft der klassischen Spiele-Handhelds mit Fragezeichen versehen: Der GBA hat seine Monopolstellung verloren und wird schon Ende 2005 vergleichsweise sporadisch mit Neuheiten versorgt – schließlich muss Topversorger Nintendo seine Liebe zwischen GBA und DS aufteilen. Letzterer wird aktuell von den Drittherstellern ein Quentchen besser bedient als sein kleiner Bruder, und auch die PSP steht aufgrund ihres jungen Alters hoch im Kurs der Publisher. 2006 werden die beiden neuesten Geräte sicherlich mit Quantität und Qualität überdauern – die Entwicklung danach steht in den Sternen.



Das Portfolio des GBA ist groß, die Zukunft bringt Bewährtes wie „Dr. Mario & Tetris Attack" oder „Warioware Twisted".



Nichts Neues: Der Gizmondo gewinnt mit „Richard Burns Rally" oder "Worms World Party" keine Innovationspreise.

WERTUNG: SPIELE

	Auswahl	Qualität	Zukunft
GBA	Besser geht's nicht: Dank Abwärtskompatibilität und breiter Unterstützung ist das GBA-Portfolio perfekt sortiert. **10 von 10 Punkten**	Der GBA bleibt von Schrott nicht verschont, dafür gibt's aber auch etliche tolle Spiele und unvergängliche Perlen. **9 von 10 Punkten**	Langsam verliert der Nintendo-Veteran bei den Entwicklern an Popularität - der GB Micro könnte allerdings nochmal einen Schub geben. **5 von 10 Punkten**
DS	Ein paar mehr reine DS-Titel wären wünschenswert, die GBA-Kompatibilität gleicht aber die etwas schwache Unterstützung aus. **9 von 10 Punkten**	Neben 0815-Umsetzungen sind auf dem DS auch innovative und mitreißende Titel zu finden. Und natürlich das gesamte GBA-Füllhorn. **9 von 10 Punkten**	Vor allem in Japan besitzt der DS fähige Unterstützer. Das kommende Jahr dürfte mit reichlich hochwertiger Auswahl über die Bühne gehen. **9 von 10 Punkten**
PSP	Zwar sind in kurzer Zeit sehr viele PSP-Titel erschienen, bestimmte Genres (wie Rennspiele) sind dabei aber stark überrepräsentiert. **6 von 10 Punkten**	Die meisten Umsetzungen von großen Konsolentiteln sind technisch und spielerisch fein. Mehr Exklusiv-Spiele könnten nicht schaden. **8 von 10 Punkten**	Sony selbst unterstützt die PSP mit pfiffigen Konzepten, zudem setzen viele Dritthersteller auch 2006 ihre PS2-Titel auf den kleinen Bildschirm um. **9 von 10 Punkten**
N-Gage	In zwei Jahren sind 50 Titel aus allen Bereichen fürs N-Gage erschienen. Beileibe kein Rekord, aber zumindest eine brauchbare Vielfalt. **6 von 10 Punkten**	Das N-Gage besitzt die schwächste Technik der reinen Spiele-Handhelds, was man den Titeln anmerkt. Dennoch sind die meisten Spiele solide. **4 von 10 Punkten**	Game Over: Eine Hand voll Titel erscheint noch für Nokias Spieletelefon, dann wird auf Smartphones weitergezockt. **1 von 10 Punkten**
Gizmondo	Der Gizmondo befindet sich immer noch in einer holprigen Startphase - große Abwechslung ist bei 15 Spielen nicht drin. **2 von 10 Punkten**	Auch mit der Qualität ist es nicht weit her: Hier fehlen Must-Haves, große Namen, wichtige Entwickler. Standardware gibt's auch anderswo. **3 von 10 Punkten**	Entweder kommt Gizmondo noch in Fahrt, oder er erweist sich in den kommenden Monaten als Totgeburt. Letzteres ist wahrscheinlicher. **1 von 10 Punkten**
Handy (Sony-Ericsson K750i) 	Der Spielekatalog des Sony-Ericsson-Geräts ist gut sortiert, beschränkt sich allerdings zum großen Teil auf simple Daddeleien. **4 von 10 Punkten**	Der Anteil lächerlicher Spielchen ist Handy-üblich hoch. Einige erstaunlich fesselnde, grafisch nette und Spaß bringende Titel gibt's aber auch. **2 von 10 Punkten**	Handy-Spiele werden meist günstig und für viele Modelle gleichzeitig produziert. Das junge K750i sollte noch ein Weilchen versorgt sein. **4 von 10 Punkten**
Pocket-PC (MyPal A730W)	Das Angebot für Pocket-PCs ist verwirrend und recht groß, alle Genres werden abgedeckt. Allerdings fehlen klangvolle Marken und Lizenzen. **6 von 10 Punkten**	Die Bandbreite auf dem Mobilrechner ist groß: Von PD-Standard bis professioneller Spitzenware ist alles geboten. Ersteres überwiegt allerdings. **5 von 10 Punkten**	Fehlende Lizenzierungsvorschriften und eine angenehme Entwickler-Umgebung werden eine kontinuierliche Versorgung der Pocket PCs sichern. **7 von 10 Punkten**

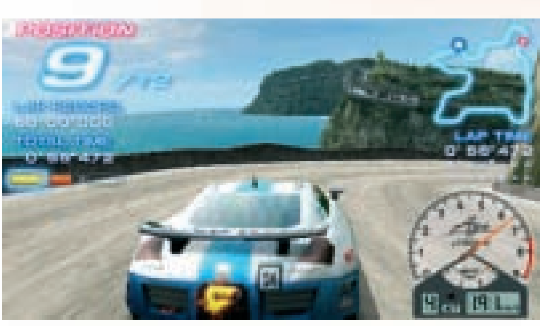
Die Technik

Zweckmäßig oder wegweisend, kostensparend oder luxuriös, Mitleid erregend oder Begehrlichkeit provozierend – die technische Ausstattung heutiger Handhelds ist so unterschiedlich wie die Zielgruppen, die erreicht werden wollen.



"Major Carnage" auf dem K750i: Bei Handys ist 3D im Kommen: Zusatzchips oder Spezialroutinen erlauben schnellere und feinere 3D-Grafik und sparen Akku-Leistung.



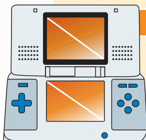


An einem Spiel wie "Ridge Racer" wird deutlich, welche grafischen Welten den Nintendo DS (links) und die PSP trennen.

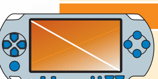
Das Display



GBA SP	
Display:	2,9 Zoll (7,4 cm)
Auflösung:	240x160
Farben:	32.768
Größe (BxH):	6,1 cm x 4 cm



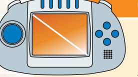
Nintendo DS	
2 Displays:	je 3 Zoll (7,6 cm)
Auflösung:	256x192
Farben:	262.144
Größe (BxH):	6,2 cm x 4,5 cm



PSP	
Display:	4,3 Zoll (10,9 cm)
Auflösung:	480x272
Farben:	16,77 Mio
Größe (BxH):	9,6 cm x 5,4 cm



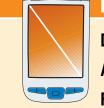
N-Gage	
Display:	2 Zoll (5,1 cm)
Auflösung:	176x208
Farben:	4.096
Größe (BxH):	3,5 cm x 4,1 cm



Gizmondo	
Display:	2,8 Zoll (7,1 cm)
Auflösung:	320x240
Farben:	65.536
Größe (BxH):	5,6 cm x 4,2 cm



Handy (Sony-Ericsson K750i)	
Display:	1,9 Zoll (4,8 cm)
Auflösung:	176x220
Farben:	262.144
Größe (BxH):	3 cm x 3,6 cm



Pocket PC (MyPAL A730W)	
Display:	3,7 Zoll (9,4 cm)
Auflösung:	480x640
Farben:	65.536
Größe (BxH):	5,6 cm x 7,6 cm

Man kann natürlich auch ohne Hightech mobilen Spaß haben: Das Game-Boy-"Tetris" fesselt trotz farbloser Grafik und kontrastarmem Display heute wie vor 15 Jahren. Doch mit der Geschwindigkeit, in der sich die Computer-Technik weiterentwickelt, steigt auch das Anspruchsdenken der Verbraucher. Vor allem beim relevantesten Bauteil eines Handhelds: dem Bildschirm. So musste Nintendo viel Kritik für die erste GBA-Variante einstecken, die wegen fehlender Hintergrund-Beleuchtung nur bei guten Lichtverhältnissen bespielt werden konnte. Der Hersteller reagierte prompt und brachte nach nur zwei Jahren den beleuchteten GBA SP.

Allerdings macht auch dessen Display die schlechteste Figur in unserem Test. Die Ausleuchtung über die Lampe am unteren Rand ist schwach und ungleichmäßig, was zu matten Farben und niedrigem Kontrast führt. Wie strahlend GBA-Spiele aussehen können, lässt sich auf dem kompatiblen DS feststellen: Die gleichmäßige Ausleuchtung von hinten liefert ein scharfes, helles Bild mit satten Farben. DS-eigene Spiele machen natürlich eine noch bessere Figur, profitieren sie doch von höherer Prozessor-Power, größerem Speicher und mehr Farben. Bei Display-Größe und Auflösung schenken sich die beiden Nintendo-Geräte dagegen nicht viel.

Der visuelle Luxusliner unter den Handhelds ist die PSP: Wer einmal das 16:9-Display mit einer mächtigen Diagonale von 10,9 cm in Aktion gesehen hat, kann sich rein optisch für kein anderes Handheld mehr begeistern. Schärfe, Strahlkraft und Farbbrillanz machen die PSP zum Hingucker – bei Spiel wie Film. Auch die grafische Qualität der Software ist im mobilen Bereich konkurrenzlos: Das kraftvolle Innenleben der PSP erlaubt flüssige und detailreiche 3D-Optik in annähernder PS2-Qualität.

Mit im Verhältnis zur Bildschirmgröße hoher Auflösung und zusätzlichem Nvidia-Grafikbeschleuniger liefert der Gizmondo hübsche und kontrastreiche 3D-Optiken, bleibt aber in seiner Leistung hinter der PSP zurück. Gleiches gilt für Asus' Pocket PC, dessen Bildschirm allerdings mit 640x480 Pixel die höchste Auflösung der sieben Kandidaten bietet. Der A730W ist jedoch nicht primär aufs Spielen ausgelegt und belegt in seiner grafischen Leistung – vor allem im 3D-Bereich – nur gehobenes Mittelmaß. N-Gage und K750i besitzen notgedrungen die geringste Display-Größe und Auflösung – schließlich sollen beide noch ans Ohr und in die Hosentasche passen. Das N-Gage ist wie der GBA SP optisch schon ein bisschen in die Jahre gekommen: Bei Helligkeit und Schärfe schneidet das Sony-Ericsson-Gerät besser ab, dafür liefert Nokias Spielehandy schnellere und ausgefeiltere 3D-Grafik.

– Eine Frage der Kommunikation –

Auch die Schnittstellen zum Benutzer und der Außenwelt bestimmen über die Güte eines Handhelds – die Hersteller legen heute großen Wert auf die Vielfalt bei Eingabe und Austausch von Daten. Nintendos Ältester stammt jedoch aus einer Zeit, als man mangels ernsthafter Konkurrenz noch sparsam mit Features umgehen durfte: Der GBA begnügt sich mit wenigen Tasten und gerade mal einer Schnittstelle für Linkkabel oder Kopfhörer. Der DS protzt dagegen dank Touchscreen, Mikro und WLAN mit allerlei moderner bis innovativer Eingabe-Technik – der gesonderte Erweiterungsschacht wurde dagegen wegrationalisiert. Die PSP gibt sich in puncto Verbindung zur Außenwelt großzügiger: Spiel- und

Entertainment-Daten gelangen über WLAN und USB2.0-Port ins Gerät oder auf den Memory Stick. Paradiesische Zustände herrschen bei den Steuerelementen: Neben etlichen Funktionstasten bietet die PSP als einziges Handheld in unserem Vergleich einen exakt funktionierenden Analogstick.

Der Datenaustausch beim Gizmondo ist so variantenreich wie obskur: Neben Speicherkarten- und USB-Port wird via Bluetooth, GPS und GPRS drahtlos kommuniziert. Mit dem Spieler selbst geht man dagegen über Steuerscheibe, vier Aktions- und zwei Zeigefingertasten auf traditionelle Weise auf Tuchfühlung. Das N-Gage bietet ebenfalls Bluetooth und GPRS (plus GSM-Telefonie), besitzt daneben aber nur noch einen Headset-Anschluss und einen Speicherkarteneinschub. Auch die Befehlseingabe ist spartanischer als bei der Konkurrenz: Zwar ist die Steuerscheibe passabel, als Buttons dienen aber die gewöhnlichen Telefon-Zahlentasten (von denen zwei leicht erhöht sind). Für ein Handy ist das K750i großzügig ausgestattet: Neben den Zahlentasten spielt man mittels Mini-Joystick mit Druckpunkt – wirklich komfortabel ist dieser jedoch nicht. Dafür findet das Handy viel Anschluss: Die Datenübertragung erfolgt über USB, Bluetooth, Memory Stick und GPRS. Der A730W ist schließlich aufgrund seiner PC-Eigenschaften ein Vorbild an Weltoffenheit: Daten fließen über WLAN, Bluetooth, Infrarot, USB- und Compact-Flash- bzw. SD-Karten-Port. Neben dem 'Steuerkreuz', das mit seiner eckigen Form alles andere als auf Digi-Action optimiert ist, lassen sich Spiele auch über Stylus und Touchscreen bedienen.

WERTUNG: TECHNIK

	Display	Grafik	Sound	Schnittstellen & Bedienelemente
GBA SP	Mit geringer Leuchtkraft, matten Farben und mittelmäßiger Auflösung ist der GBA-SP-Bildschirm in die Jahre gekommen. **4 von 10 Punkten**	Der Prozessor bringt feine Bitmap-Optiken aufs Display, bleibt aber hinter den 3D-Fähigkeiten der Konkurrenz zurück. **3 von 7 Punkten**	Aus dem einzelnen Lautsprecher des GBA kommt nur Mono-Gedudel. Für Stereo-Sound muss man einen Kopfhörer anschließen. **1 von 3 Punkten**	Nintendo geht beim GBA sparsam mit Schnittstellen um – wenigstens gibt's neben A und B zwei Schultertasten. **2 von 5 Punkten**
DS	Der DS gibt strahlende und farbenfrohe Bilder wieder, und das gleich doppelt. Allerdings kann ein verkratzter Touchscreen nerven. **7 von 10 Punkten**	Eine Evolution gegenüber dem GBA, aber weit weg von High-End: Beim DS ist die Grafikleistung sekundär. **4 von 7 Punkten**	Die zwei Lautsprecher gewährleisten ansprechenden Stereo-Sound, der je nach Programmierung auch Surround-Effekte liefert. **2 von 3 Punkten**	Mit WLAN, Touchscreen und sechs Aktionstasten erlaubt der DS komplexe Bedienung und simplen Datenaustausch. **4 von 5 Punkten**
PSP	Dieser Bildschirm ist der Wahnsinn: Kinoformat, Leuchtkraft, Schärfe und Brillanz summieren sich zum mobilen Augenschmaus. **10 von 10 Punkten**	Auch bei der visuellen Leistung sticht die PSP hervor: Die blitzschnelle und effektreiche 3D-Grafik ist fast zu schade für unterwegs. **7 von 7 Punkten**	Mit potenziellem Dolby-Digital-Sound, glasklarem Klang und ordentlichen Stereo-Lautsprechern gibt die PSP den Handheld-Ton an. **3 von 3 Punkten**	Dank Analog-Stick und USB-Port wird der DS noch getoppt. Die PSP bietet Vielfalt mit Sinn und Zweck. **5 von 5 Punkten**
N-Gage	Das Display von Nokias Spieletelefon ist besser ausgeleuchtet als der GBA und insgesamt zweckmäßig. Für ein Spielgerät ist es dennoch etwas zu klein. **4 von 10 Punkten**	Mit etwas Mühe entlocken die Entwickler dem N-Gage ordentliche, aber unspektakuläre Optiken. **3 von 7 Punkten**	Wie beim GBA gibt's Stereo-Sound nur über Kopfhörer – eine große Klangqualität darf man sich von den Spielen aber sowieso nicht erwarten. **1 von 3 Punkten**	Bei den Anschlüssen ist das N-Gage mittelprächtig sortiert, in puncto Steuerung bleibt es hinter GBA & Co. zurück. **2 von 5 Punkten**
Gizmondo	Trotz hoher Auflösung und brillanten Farben bleibt das Gizmondo-Display hinter der PSP zurück, übertrumpft aber den DS. **8 von 10 Punkten**	Ein zusätzlicher Nvidia-Chip sorgt für flotte 3D-Grafik, die allerdings nicht an die Güte der PSP-Optik heranreicht. **5 von 7 Punkten**	Der einzelne Lautsprecher ist von dürftiger Qualität, über Kopfhörer gibt's aber Sound-Qualität von DS-Format. **2 von 3 Punkten**	Neben ordentlichen Bedienelementen und brauchbaren Anschlüssen gibt's Exotik mit GPS und GPRS. **3 von 5 Punkten**
Handy (Sony-Ericsson K750i)	Moderne Handy-Displays glänzen mit leuchtenden Farben und gutem Kontrast – sind aber etwas zu klein für bequemes Spielen. **3 von 10 Punkten**	Bitmap-Grafik bereitet dem K750i keine Probleme, doch die 3D-Fähigkeiten sind im Verlgeich zur Konkurrenz krude. **2 von 7 Punkten**	Auch hier sind Kopfhörer Pflicht – zum Anhören von MP3s oder meist vernachzulässigender Spiele-Sounds. **1 von 3 Punkten**	Das Sony-Ericsson-Handy ist offen für diverse Datenquellen, leidet aber unter mäßiger Spielsteuerung. **3 von 5 Punkten**
Pocket-PC (MyPal A730W)	Groß, hell, scharf: Gäbe es nicht die PSP mit ihrer unvergleichlichen Brillanz, wäre das Display dieses Pocket PC der Testsieger. **9 von 10 Punkten**	Der Chip des A730W bringt ansprechende Grafiken aufs Display, zieht aber gegen ein Spielgerät wie Gizmondo den Kürzeren. **4 von 7 Punkten**	Der eingebaute Lautsprecher bietet nur mäßiges – auch hier gilt: Kopfhörer auf, um klangvollen Stereo-Sound zu genießen. **2 von 3 Punkten**	Auch beim Hosentaschen-PC gilt: Die Steuerelemente sind mau, dafür gibt's Anschlüsse satt. **3 von 5 Punkten**







Gleiches Spiel, gleiche Lichtverhältnisse, unterschiedliche Gameboys: Während das Display des GBA SP nur von unten bestrahlt wird, gibt's bei DS und GB Micro eine echte Hintergrund-Beleuchtung.



Kürzlich erschien in den USA ein neues SP-Modell mit einem besseren Display. Über eine Veröffentlichung bei uns äußert sich Nintendo bislang nicht.

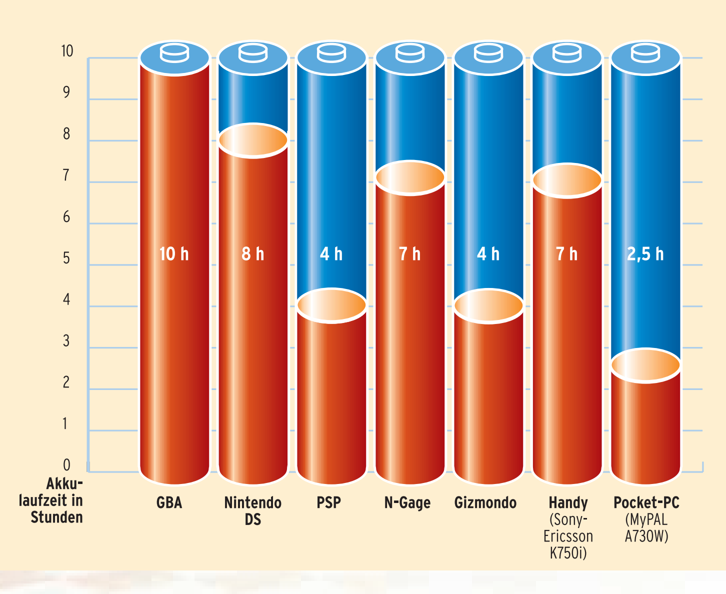
Mobilität

Beim Gizmondo geht Style vor Ergonomie: Trotz seiner Rundungen fällt es schwierig, das Gerät auf dauerhaft angenehme Weise zu halten.

Handhelds versprechen, Unterhaltung mobil zu machen – nicht jedem Gerät gelingt allerdings eine zufrieden stellende Kombination von Tragbarkeit, Leistung und Ergonomie. *Mobile Gamer* überprüft, wie fit die Kandidaten im Außeneinsatz sind.

Energiekrise

Ein elementarer Aspekt tragbarer Geräte ist ihr Energieverbrauch; bzw. die Zeitspanne, die sie unabhängig vom Stromnetz funktionieren. Die Angabe eines exakten Wertes ist dabei kaum möglich. Die Laufzeit der Akkus hängt von der geforderten Leistung ab – und die unterscheidet sich von Spiel zu Spiel und von Spieler zu Spieler. Lautstärke, Helligkeit, Zugriff aufs Spielemedium, Prozessor-Auslastung oder WLAN-Nutzung, Strom wird in unterschiedlichster Weise und Menge benötigt. Deshalb lässt sich bei unserem Vergleich nur ein durchschnittlicher 'Normal'-Wert angeben, der hauptsächlich die Verhältnisse zwischen den Handhelds deutlich machen soll. Mit bescheidener Technik ist der GBA immer noch der Energiesparer unter den mobilen Spielgeräten, sein großer Bruder kommt allerdings auch noch auf ordentliche acht Stunden, wenn er nicht gerade kontinuierlich Daten durch die Gegend funkt. Auch N-Gage (allerdings erst seit Veröffentlichung des QD) und Handy werden nur auf einer längeren Zugreise leer gespielt. Unkomfortabel wird's bei unseren drei übrigen Kandidaten: Die PSP hält wie der Gizmondo nur rund vier Stunden durch, der A730W nicht mal drei. Die Akkuleistung dieses Pocket PCs ist derart gering, dass Hersteller Asus gleich einen Zusatzakku mitliefert.



Gerät	Größe (Breite x Höhe x Tiefe)	Gewicht	Volumen*
GBA SP	84 x 82 x 24 mm	142 g	165 cm³
Nintendo DS	85 x 149 x 29 mm	275 g	367 cm³
PSP	170 x 74 x 23 mm	260 g	289 cm³
N-Gage	118 x 68 x 22 mm	133 g	177 cm³
Gizmondo	138 x 84 x 30 mm	186 g	348 cm³
Handy (Sony-Ericsson K750i)	100 x 46 x 21 mm	99 g	97 cm³
Pocket PC (MyPAL A730W)	117 x 72 x 17 mm	171 g	143 cm³

* Vereinfachte Berechnung des Volumens aus den Maximalmaßen des Handhelds ohne Berücksichtigung abgerundeter Kanten oder Flächen.

Während Nintendo im Heimbereich die Vereinfachung der Videospiel-Steuerung propagiert, bedient sich gerade mal eine Handheld-Sorte der praktischen Einhand-Methode. Nur mit Handys kann man stehend ohne Umfallgefahr im Bus zocken oder während des Spielens mit dem Partner Händchen halten. Als Alltagsbegleiter leben tragbare Telefone von geringer Größe und fixer Bedienung – ein Gerät wie das K750i ist (bis zum Erscheinen des GB Micro) das einzige Handheld, das man wirklich ohne Mühe in die Hosentasche stecken kann.

Diese Miniaturisierung hat natürlich ihren Preis: Mit Winzstick oder Tastenfeld lässt sich eigentlich nur kurz spielen, schnell schmerzt der unnatürlich abgewinkelte Daumen. Dafür ist das Handy recht robust, sein Display wird vom Sonnenlicht kaum beeinträchtigt – und nicht zuletzt ist der Transport der Spiele simpel. Schließlich befindet sich die Software im Speicher oder auf einem Memory Stick. Beim N-Gage QD fällt der Vorteil der Einhändigkeit weg, dafür besitzt das Gerät – trotz krampfloser Bedienung mit beiden Händen – immer noch angenehme Dimensionen und geringes Gewicht. Unbequem ist hingegen das Herauspfriemeln der Game Cards aus einem Schacht an der Unterseite, dessen Gummiabdeckung ausleiert oder einreißt.

Genau die richtige Mischung aus Größe, Gewicht und Bedienbarkeit ist Nintendo mit dem GBA SP gelungen. Trotz kantiger Form liegt das Gerät gut in den Händen, sämtliche Tasten sind bequem und natürlich zu erreichen. Auch seine Kompaktheit und das geringe Gewicht gereichen dem GBA zum Vorteil: Er ist die leichteste und kleinste Hardware unter den reinen Spielgeräten. Der cleverste Kniff der SP-Designer war sicherlich die Einführung des Klappmechanismus, der den Transport vereinfacht und das Display schützt. Dieselbe Philosophie verfolgt Nintendo beim DS – allerdings muss in dem Handheld neben dem Doppelbildschirm auch erheblich mehr Technik als im GBA unterkommen, was den DS knapp doppelt so breit und schwer macht. In Verbindung mit dem Touchscreen, der eine Hand zum ausschließlichen Halten des Stylus verdonnert, wird der DS zur reinen Schoß-Konsole – sein Gewicht und sperriges Äußeres will man nicht lange einhändig im Stehen ertragen. Als problematisch beim Außeneinsatz erweisen sich auch die spiegelnden Displays, mit Kratzern auf dem Touchscreen (oder einer darüberliegenden Schutzfolie) hat man schon bei durchschnittlich schönem Wetter erhebliche Sichtprobleme.

Selbiges gilt für die PSP: So scharf die Optik und so leuchtend die Farben auch sein mögen, ein erquickliches Spiel ist im normalen Tageslicht kaum möglich. Im Alltagseinsatz haben auch andere Aspekte des PSP-Designs ihre Tücken: Display und edel glänzende Vorderseite weisen in kürzester Zeit hässliche Fingerabdrücke auf und die Kratzergefahr ist derart hoch, dass eine PSP niemals ohne Schutzhülle ins Gepäck darf. Wie

Auch die Anfälligkeit der Spielemedien ist bei Handheld-Systemen relevant. Während die Kontakte des GBA-Moduls verborgen liegen, fehlt den Karten von DS, Gizmondo und N-Gage ein mechanischer Schutz. Am offenherzigsten geben sich die UMD-Discs der PSP, die in loser Form nicht in Tasche oder Rucksack gehören.

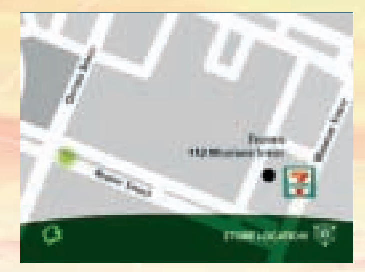
So innovativ der DS-Touchscreen auch sein mag: Dauerhafte Benutzung führt zu störenden Kratzern – hier zum Glück nur auf einer Bildschirmfolie.

beim DS sorgen Gewicht und Dimensionen dafür, dass man nur kurz ohne Abstützen der Hände spielen will. Bei der Ergonomie lässt sich der PSP nur ein kleiner Vorwurf machen: Während Steuerkreuz und Buttons bequem erreichbar sind, ist die Dauerbedienung des Analog-Sticks aufgrund seiner Lage am unteren Rand unangenehm. Kritik haben auch die Medien verdient: Die oft erheblichen Ladezeiten der UMDs verhindern das rasche Action-Intermezzo im öffentlichen Nahverkehr, offene Disc-Caddies das lose Mitführen der Spiele.

Der Gizmondo besitzt wie die PSP ein schmuckes Äußeres, ist aber mit seinem samtigen Plastikgehäuse robuster als das Sony-Gerät. Allerdings haben sich die Hersteller auch hier das entspiegelte Display gespart. Trotz vertretbarem Volumen und Gewicht spielt sich der Gizmondo alles andere als unbeschwert: Die herausstehenden Schultertasten und die seitlichen und rückwärtigen Rundungen des Geräts verhindern eine bequeme Haltung. Ein Manko ist auch das Hochfahren des Gizmondo: Die einminütige Bootsequenz ist für ein Handheld-System inakzeptabel. Pocket PCs haben mit einem ganz anderen Problem zu kämpfen: Die Bedienung von Spielen ist wegen unzureichender Ausstattung und unergonomischer Lage der Steuerelemente sehr gewöhnungsbedürftig. In puncto Größe (komfortabel) und Display (erträgliches Spiegeln) verdient der MyPAL A730W dagegen zurecht die Bezeichnung Handheld.

WERTUNG: TECHNIK

	Tragbarkeit & Ergonomie	Akku-Lebensdauer	Umwelt-Resistenz	Multiplayer
GBA SP	Vorbildlich: Der SP ist klein, leicht und liegt beim Spielen dennoch bequem in den Händen. **9 von 10 Punkten**	Dank Verzicht auf stromfressenden Schnickschnack spielt keiner länger. **5 von 5 Punkten**	Dank Klappmechanismus ist der GBA gut gegen Beschädigung geschützt, das Display spiegelt in Maßen. **4 von 5 Punkten**	Alte Schule: Viel Software, aber unpraktisches Verlinken von maximal vier Spielern via Kabel. **2 von 5 Punkten**
DS	Die schmerzfreie Tastenanordnung kann das hohe Gewicht und sperrige Format nicht wettmachen. **6 von 10 Punkten**	Der Akku hält trotz WLAN und Doppelbildschirm erfreulich lange. **4 von 5 Punkten**	Klappmechanismus ist gut, allerdings hat vor allem der Touchscreen ein ernstes Gutes-Wetter-Problem. **3 von 5 Punkten**	Die Verlinkung von bis zu 16 Spielern via WLAN ist so komfortabel wie zukunftsträchtig. **5 von 5 Punkten**
PSP	Die PSP liegt gut in den Händen, besitzt für ein Mobilgerät aber eine enorme Größe. **6 von 10 Punkten**	Das geringe Durchhaltevermögen des Akkus ist ein dickes Minus für die PSP. **2 von 5 Punkten**	Rohes Ei: Die PSP sollte man am besten in einem dunklen Zimmer und mit gewaschenen Händen benutzen. **1 von 5 Punkten**	Wie beim DS: Praktisches WLAN und reichlich unterstützende Software erfreuen das Mehrspieler-Herz. **5 von 5 Punkten**
N-Gage	Nokia achtete beim N-Gage auf Mitnahmegröße - ohne dabei die Handhabung zu erschweren. **8 von 10 Punkten**	Netterweise kann man mit dem QD selbst nach mehreren Stunden Spiel noch ein Weilchen telefonieren. **3 von 5 Punkten**	Zwar kann das Display verkratzen, insgesamt ist das N-Gage aber relativ umweltresistent. **3 von 5 Punkten**	Pseudo-Multiplayer gibt's über die N-Gage-Arena, richtig gegeneinander geht nur zu viert über Bluetooth. **2 von 5 Punkten**
Gizmondo	Bei Größe und Gewicht ist der Gizmondo top, allerdings macht einem das gewölbte Design zu schaffen. **6 von 10 Punkten**	Der Gizmondo hat Power und entsprechenden Energie-Hunger. Hält nicht länger durch als die PSP. **2 von 5 Punkten**	Nicht ganz so anfällig wie die PSP, aber eine Hülle zum Schutz von Kamera und Display ist sinnvoll. **2 von 5 Punkten**	Auch der Gizmondo beschränkt sich auf Bluetooth - ob jemals vier Besitzer aufeinandertreffen, ist fraglich. **2 von 5 Punkten**
Handy (Sony Ericsson K750i)	Schön klein und leicht, und trotzdem nur bedingt bespielbar. Winztasten und Microstick fordern ihren Tribut. **4 von 10 Punkten**	Auf dem K750i lassen sich etliche kleine Spielchen machen, bis der Akku nach Aufladung schreit. **3 von 5 Punkten**	Das Mobiltelefon ist robust und das Display auch bei schönem Wetter erkennbar. Vorsicht vor Kratzern. **4 von 5 Punkten**	Multiplayer funktioniert über Bluetooth und Telefonnetz - wenn's denn ausreichend unterstützt würde. **1 von 5 Punkten**
Pocket-PC (MyPal A730W)	Ein unaufdringlicher Begleiter, aber nicht aufs Spielen ausgelegte Bedienelemente kosten ihn Sympathie. **4 von 10 Punkten**	Der A730W hält so dramatisch kurz durch, dass ein zweiter Akku mitgeliefert wird. Aber wer will den tragen? **1 von 5 Punkten**	Das Spiegeln des Displays hält sich in Grenzen, wegen Kratzgefahr empfiehlt sich allerdings eine Hülle. **2 von 5 Punkten**	Auch auf Pocket PC ist Mehrspieler-fähige, WLAN- oder Bluetooth nutzende Software selten. **1 von 5 Punkten**



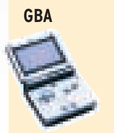
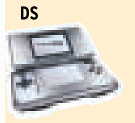
Das GPS des Gizmondo dient vornehmlich dazu, den Spieler zum nächsten Supermarkt oder Fast-Food-Restaurant zu lotsen.

Multimedia

Moderne Handhelds lassen nicht nur spielen. Die Hersteller locken mit multimedialem Mehrwert in unterschiedlichster Form.

WERTUNG: MULTIMEDIA

Zusatzfunktionen und ihre Qualität

Gerät	Bewertung
GBA 	Der GBA ist fast nur zum Spielen da und braucht Zusatzhardware, um Musik oder Filme wiederzugeben. **1 von 10 Punkten**
DS 	Auch beim DS sieht's mau aus mit Unterhaltung abseits von Videospielen. Zumindest kann man über Pictochat mit anderen DS-Besitzern kommunizieren. **1 von 10 Punkten**
PSP 	Ein Paket sinnvoller Features macht die PSP zur tragbaren Unterhaltungszentrale. Allerdings ist die notwendige Umwandlung von Filmen mühsam. **8 von 10 Punkten**
N-Gage 	Um Kosten und Energie zu sparen, wurde das N-Gage in der QD-Variante seiner musikalischen Fähigkeiten beraubt. Telefonieren kann man aber noch. **3 von 10 Punkten**
Gizmondo 	Als Movie-Player eignet sich der Gizmondo hervorragend, mit Kamera und GPS kommt ein bisschen Exotik ins Handheld-Spiel - doch ist die Qualität dieser Features mau. **8 von 10 Punkten**
Handy (Sony-Ericsson K750i) 	Telefonieren, Fotos machen, Radio und MP3s hören - notgedrungen schwächelt das K750i nur bei der Filmwiedergabe. **7 von 10 Punkten**
Pocket-PC (MyPal A730W) 	Als Mini-PC ist der A730W ein echter Multimedia-Allrounder, dafür bietet die Kamera fragwürdige Qualität. Und Telefonieren ist natürlich auch nicht drin. **8 von 10 Punkten**

Die Zeit der reinen Spielemaschinen ist vorbei – eine Konsole muss heute mehr beherrschen als die Verarbeitung von Software. Wie schon bei der PS2, deren Absatz durch die Film-DVD-Kompatibilität angefeuert wurde, setzt Sony bei der PSP auf die Macht der Bilder. Der 16:9-Bildschirm erlaubt perfekten Filmgenuss für unterwegs, wenn auch die UMD-Streifen mit rund 20 Euro viel zu teuer sind. Wer seine Lieblings-DVDs ins Miniformat bringen will, muss die Filme mit Spezialsoftware konvertieren und auf einen mindestens 500 MB großen MemStick übertragen. In puncto Musik wird die PSP dagegen mit Dateien in klassischer MP3-Komprimierung gefüttert, auch Digi-Bilder sind willkommen. Schlussendlich lässt sich mit der PSP sogar surfen, wobei man sich keine Komfort-Wunder erwarten darf.

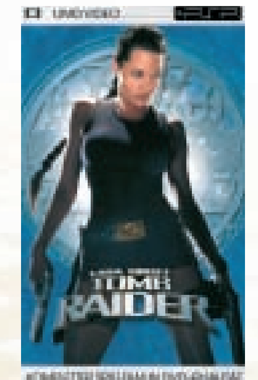
Ebenfalls Internet-tauglich ist der DS, allerdings wird seine drahtlose Netzwerkverbindung nur zum Spielen genutzt – Voice-over-IP (Internet-Telefonie) wurde zwar auf der diesjährigen E3 demonstriert, wann und ob man aber einen DS als Telefon nutzen kann, ist fraglich. Auch der GBA ist praktisch frei von multimedialem Zusatznutzen – zumindest ohne Spezialperipherie. Erst mit Hardware wie dem "Movie Player" lassen sich (zeitraubend umzuwandelnde) Filme und Musik in mäßiger Qualität auf den Nintendo-Konsolen nutzen.







Mit der "Play-Yan"-Peripherie will Nintendo GBA und DS gegenüber der PSP aufwerten. Sie spielt MP3-Musik und MPEG-4-Videos von SD-Speicherkarten, die in ein Spezial-Modul geschoben werden.



Dutzende Filme sind bereits auf UMD erhältlich.

Mehr Sinn machen die Multimedia-Fähigkeiten des Gizmondo: Das Windows-CE-Handheld verwendet eine Variante des Windows Media Player zur Wiedergabe von Video und Musik – die entsprechenden Dateien müssen nicht umgewandelt werden, bevor sie auf die SD-Karte wandern. Mit einer SIM-Karte im Gerät gibt's Messaging-Funktionalität: SMS, E-Mail und MMS werden empfangen und verschickt – die Bilder für letztere Funktion kommen von der eingebauten 0,3-Megapixel-Kamera, die mäßige Bilder in der Auflösung 640x 480 Pixel schießt. Und dann ist da noch GPS. Die satellitengestützte Positionsbestimmung des Gizmondo funktioniert jedoch nicht in Gebäuden, nur sporadisch unter freiem Himmel, und dient vornehmlich der kommerziellen Penetration: Die Werbepartner des Herstellers können dank GPS auf nahe Ladengeschäfte hinweisen.

Auch der MyPal A730W besitzt ein Windows-Betriebssystem und hat daher keine Probleme mit Filmen und Musik, die ihm via Compact-Flash- oder SD-Karten vom PC zugeführt werden. Auch Surfen und E-Mail funktionieren gut auf dem VGA-Display, die eingebaute Kamera ist allerdings trotz ihrer 1,3 Megapixel nur für Schnappschüsse zu gebrauchen. Bessere Fotos macht das K750i: Mit zwei Megapixel, Autofocus und vierfachem Digitalzoom lassen sich ordentliche Bilder und Videos produzieren. Zudem darf das Telefon – neben seiner ursprünglichen Aufgabe – auch als Radio und MP3-Player missbraucht werden. Letztere Funktionen wurden beim N-Gage QD im Gegensatz zum alten Modell gestrichen: Das Spieletelefon taugt wirklich nur zum Spielen und Telefonieren.



Nach unten sinkende Preise: Während Activision-PSP-Titel mit 60 Euro die teuersten Handheld-Spiele sind, kommt man beim N-Gage mit knapp 30 Euro am günstigsten weg (wenn man nur im Laden erhältliche, verpackte Spiele betrachtet).



Wer viele Daten von PC auf PSP schaufelt, greift zum neuen "Giga Pack" zu 299 Euro: Statt mageren 32 MB liegt hier ein 1 GB Memory Stick bei, zudem ein USB-Kabel und ein spezieller PSP-Halter.

Die Kosten

Die Rechnung kommt zum Schluss: Wir sagen Euch, welche Ausgaben bei den sieben Vergleichskandidaten auf Euch zukommen.

Mobiler Spaß ist teuer – vor allem, wenn hochwertige Displays und Multimedia-Extras mit ins tragbare Spiel kommen. Mit dem GBA SP kommt man daher bei offiziellen 100 Euro am günstigsten weg. Auch das obligatorische Zubehör macht niemanden arm: Ein Linkkabel sowie Spezial-Kopfhörer gibt's für je fünf bis zehn Euro. Der DS gehört ebenfalls zu den mehrwertfreien und daher kostengünstigen Spielmaschinen: 130 Euro zahlt man für zwei Bildschirme und GBA-Kompatibilität, Zusatzausgaben sind nicht nötig. Nintendo-Fans kommen auch bei der Software gut weg: Neue Titel gibt's oft für 35 Euro, 50-Euro-Ausreißer sind selten.

Im Gegensatz zur PSP: Hier sind 50 Euro die Regel, für manche Neuerscheinung muss auch 60 Euro hingeblättert werden – einsamer Rekord im Handheld-Bereich. Auch das Gerät ist alles andere als ein Schnäppchen: Schmuckes Design, Prozessor-Power, Elemente-Vielfalt und brillantes Display haben ihren Preis. Zumindest ist im 250 Euro teuren Value Pack unverzichtbares Zubehör wie 32 MB MemStick und Schutztasche inbegriffen. Nur wer mit Homebrew-Software, MP3s oder Digi-Videos hantiert, wird mit Zusatzausgaben für USB-Kabel (ca. 5 Euro) und größerem Stick (rund 100 Euro/GB) konfrontiert.

Dank dem rasanten Preisverfall bei Mobiltelefonen hat das N-Gage ein feines Kosten/Nutzen-Verhältnis: Telefon und Spiele gibt's für empfohlene 150 Euro. Da kann unser junges Beispiel-Handy K750i nicht mithalten: Ohne Vertrag summieren sich moderne Telefon-Technik, schickes Aussehen und leistungsfähige Digi-Kamera auf rund 400 Euro. Dafür sind die Folgekosten mit ca. 5 Euro je Spiel geringer als beim N-Gage, wo bis zu 30 Euro für neue Titel fällig werden.

Pocket PCs sind weder in der Ausstattung noch beim Preis auf mobiles Zocken optimiert. Der MyPal A730W lässt sich das VGA-Display, Computer-Funktionalität und eingebaute Digi-Cam mit etwa 450 Euro bezahlen. Auch der Gizmondo besetzt das Hochpreis-Segment: Ohne 'Smart Adds' kostet das Gerät etwa 350 Euro – dafür gibt's Features wie SMS, MMS und GPS, eine Kamera und einen dicken Prozessor. Im Gegensatz zum Pocket-PC, bei dem gute Spiele nicht mehr als 20 Euro kosten müssen, bewegen sich die Preise für Gizmondo-Titel bei rund 40 Euro.

Kosten in Euro	Geräte	Spiele
GBA	100	40
Nintendo DS	130	40
PSP	250	50
N-Gage	150	28
Gizmondo	350	40
Handy (Sony-Ericsson K750i)	400	5
Pocket-PC (MyPALA730W)	450	20

WERTUNG: KOSTEN

	Hardware	Spiele
GBA SP	Das Fehlen teurer Zusatzfunktionen macht den GBA zum momentan günstigsten Spiele-Handheld. 5 von 5 Punkten	Die Preise für GBA-Module sind immer noch recht hoch - nur Nintendo-eigene Software kostet unter 40 Euro. 2 von 5 Punkten
DS	Seit der kürzlichen Preissenkung kostet der Nintendo DS nur noch 30 Euro mehr als der GBA SP. Und die sind gut investiert. 4 von 5 Punkten	DS-Spiele sind ab 35 Euro zu haben und damit vernünftig bepreist. Im Ausnahmefall werden allerdings 50 Euro fällig. 2 von 5 Punkten
PSP	Sonys schmucker Flachmann lässt sich nicht aus der Portokasse bezahlen. Dafür liefert das Value Pack brauchbare Extras. 3 von 5 Punkten	Wie man's dreht und wendet: 50 Euro oder mehr für ein Mobilspiel sind zu viel. Hier sollte Sony nochmal nachrechnen. 1 von 5 Punkten
N-Gage	Als Handy ist das N-Gage günstig, im Vergleich mit anderen Spielgeräten der vertragsfreie Preis von 150 Euro vertretbar. 4 von 5 Punkten	Die Preise für neue N-Gage-Spiele haben sich auf knapp 30 Euro eingependelt, alte Sachen gibt's oft für ein Drittel. Brauchbar! 3 von 5 Punkten
Gizmondo	In der werbefreien Variante kostet der Gizmondo viel Geld - leider wird der Nutzen der Investition (noch) nicht sichtbar. 2 von 5 Punkten	Wegen geringer Verbreitung gibt's kaum Möglichkeiten, Gizmondo-Titel auch mal für unter 40 Euro zu erstehen. 2 von 5 Punkten
Handy (Sony-Ericsson K750i)	Moderne und hochgerüstete Handys wie das Sony-Ericsson K750i sind nie billig, als reine Spielgeräte aber sicherlich zu teuer. 1 von 5 Punkten	Während die Hardware ihren Preis hat, sind die Spiele fürs Mobiltelefon ein beinahe vernachlässigbarer Kostenfaktor. 5 von 5 Punkten
Pocket-PC (MyPal A730W)	Den Pocket PC nur als tragbare Spielkonsole zu nutzen, wäre dekadent - schließlich kostet er mehr als PSP und DS zusammen. 1 von 5 Punkten	Die Anschaffungskosten sind zwar enorm, dafür gibt's brauchbare Pocket-PC-Software schon ab zehn Euro. 4 von 5 Punkten



UNTERHALTUNG VOM FEINSTEN: PSP

Wer einmal einen Blick auf die PSP geworfen hat, der gibt sie nicht mehr her. Nicht, weil momentan die Spiele besonders genial wären, sondern weil man sich am brillanten Display und dem wunderschönen, hochmodernen Design gar nicht satt sehen kann. Die PSP ist das perfekte Gerät für Angeber, Ästheten oder Filmfreunde – und auch Spieler werden eigentlich ganz gut bedient, selbst wenn man sich etwas einfallsreichere, packendere Software wünschen darf. Trotz kleiner mobiler Macken: Wer unterwegs spielen und mediale Inhalte in ansprechender Qualität genießen will, kommt an der PSP nicht vorbei.

ALTER KUMPEL: GBA

Technisch mag er nicht mehr auf der Höhe der Zeit sein, multimedial ist er eine Nullnummer – und trotzdem gibt es kein Handheld, das man universeller empfehlen kann. Der GBA hat gerade noch Hosentaschen-Dimensionen, er ist zäh und sparsam, und es gibt für ihn aberhunderte Spiele mit hoher Perlen-Frequenz. Mittelfristig wird ihm jedoch sein wichtigster Spiele-Lieferant – Nintendo selbst – untreu werden und sein Ende besiegeln. Für das Hier und Jetzt gilt aber: Wer einfach nur geniale Spiele zocken will, ausdauernd, überall und ohne präsentatorischen Firlefanz, der schnappt sich den Altmeister.

Die Abrechnung

Was ist nun das beste Handheld? Die Wertung ist zwar eindeutig, die Antwort aber vielschichtig – *Mobile Gamer* fällt sieben abschließende Urteile.



DAS GESCHÄFTSMODELL: POCKET-PC

Pocket-PCs wie der Asus MyPal A730W sind nicht primär aufs Spielen ausgelegt, lassen sich aber mit PC-Power, großem Display und Touchscreen um so bereitwilliger als Spielzeuge missbrauchen. Eine riesige Entwickler-Gemeinde produziert eine breite Vielfalt an Software, die zwar oft professionellen Schliff vermissen lässt, aber jede Menge Spielspaß fürs Geld bietet. Auch wenn die Technik nicht auf mobile Unterhaltung optimiert ist und der Anschaffungspreis schlucken lässt – Pocket-PCs sind Taschenspieler mit Zukunft und jeder Menge Zusatznutzen.



DIE WUNDERTÜTE: GIZMONDO

So durchgeknallt wie sein Name: Der Gizmondo ist technischer Gemischtwarenladen, der Feature-König eines Phantasiereichs, in dem dank Kamera und einer Hand voll dreibuchstabiger Sonderfunktionen noch nie dagewesene Spiele-Abenteuer ermöglicht werden – angeblich. In der Realität mangelt es dem Gerät an einem schlüssigen Konzept, durchgehender Qualität und umfassender Unterstützung der Spiele-Entwickler. Auch die scheinen nämlich von der Hardware und der Marktpolitik ihrer Macher (kommt's nun oder nicht?) verwirrt zu sein. Nur für Wagemutige und Gadget-Sammler.



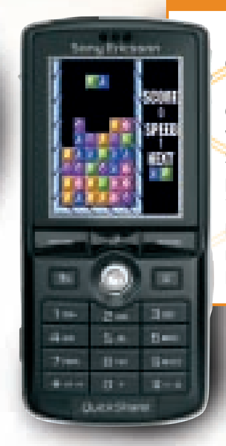
DER WILL NUR SPIELEN: NINTENDO DS



Nintendos Plan ist aufgegangen: Gegen den Multimedia-Trend hat man mit dem DS eine gewitzte Spielemaschine auf den Markt gebracht, die mit der nötigen Kreativkraft der Entwickler ebenso neuartige wie mitreißende Spielerlebnisse ermöglicht. Dass man über all die klugen Ideen den eigentlichen Zweck eines Handhelds etwas vergessen und die Mobilität der Innovation geopfert hat, ist allerdings ein nicht wegzudiskutierender Makel. Wer mit Leib und Seele spielt, wird sich jedoch bereitwillig mit dem Klotz am Hosenbein anfreunden: Zuviele Geniestreiche würde man jetzt und in Zukunft verpassen.

UNAUFDRINGLICHER BEGLEITER: HANDY

Der Trend geht zwar in Richtung Allround-Entertainment, doch noch sind Mobiltelefone keine befriedigenden Spielemaschinen. Neben einem etwas mickrigen Display sind dafür vor allem die dürftigen Bedienelemente verantwortlich. Zudem erlaubt die geringe Speichergröße der Spiele nur wenig optische und akustische Brillanz, Komplexität und Tiefgang. Zum ungerichteten Zeitvertreiben ist ein Handy wie das Sony-Ericsson K750i gut zu gebrauchen, wer aber mit seinem Handheld vornehmlich spielen will, wird bei der klassischen Konkurrenz besser bedient. Noch.



WELTENWANDERER: N-GAGE

Nokia gebührt Respekt für den Versuch, Mobiltelefon und Spiele-Handheld in einem Gerät zu vereinen - und für das Tempo, in dem man aus Fehlern lernt. Aber auch die vom Design her gelungene QD-Variante ist weder Fisch noch Fleisch, weder ein schickes Mobiltelefon noch eine überzeugende, unverzichtbare Spiele-Konsole. Dazu ist die Technik zu dürftig und das Games-Angebot zu unscheinbar. Wer ein N-Gage günstig abgreifen kann, freut sich allerdings über ein praktisches Mobilgerät, mit dem man gleichzeitig telefoniert und viele Stunden spielerischer Kurzweil genießt.

DIE AUSWERTUNG: ALLE ERGEBNISSE AUF EINEN BLICK

		GBA	DS	PSP	N-Gage	Gizmondo	Handy	Pocket-PC
Spiele	Aktuelle Auswahl (max. 10)	10	9	6	6	2	4	6
	Qualität (max. 10)	9	9	8	4	3	2	5
	Zukünftige Unterstützung (max. 10)	5	9	9	1	1	4	7
	Zwischenwertung: Spiele (maximal 30 Punkte)	**24**	**27**	**23**	**11**	**6**	**10**	**18**
Technik	Display (max. 10)	4	7	10	4	8	3	9
	Grafik (max. 7)	3	4	7	3	5	2	4
	Sound (max. 3)	1	2	3	1	2	1	2
	Schnittstellen und Bedienelemente (max. 5)	2	4	5	2	3	3	3
	Zwischenwertung: Technik (maximal 25 Punkte)	**10**	**17**	**25**	**10**	**18**	**9**	**18**
Mobilität	Tragbarkeit & Ergonomie (max. 10)	9	6	6	8	6	4	4
	Akku-Lebensdauer (max. 5)	5	4	2	3	2	3	1
	Umwelt-Resistenz (max. 5)	4	3	1	3	2	4	2
	Multiplayer (max. 5)	2	5	5	2	2	1	1
	Zwischenwertung: Mobilität (maximal 25 Punkte)	**20**	**18**	**14**	**16**	**12**	**12**	**8**
Multimedia	Zusätzliche Funktionen (max. 10)	1	1	8	3	8	7	8
	Zwischenwertung: Multimedia (maximal 10 Punkte)	**1**	**1**	**8**	**3**	**8**	**7**	**8**
Kosten	Hardware (max. 5)	5	4	3	4	2	1	1
	Spiele (max. 5)	2	2	1	3	2	5	4
	Zwischenwertung: Kosten (maximal 10 Punkte)	**7**	**6**	**4**	**7**	**4**	**6**	**5**
Endergebnis		62 von 100 (3)	69 von 100 (2)	74 von 100 (1)	47 von 100	48 von 100	44 von 100	57 von 100



Rundum glücklich
Im Testlabor:
5 Projektoren
2 Flachbild-Fernseher
3 DVD-Player
1 Einsteiger-Subwoofer
3 Receiver
3 Videokonverter
Marktübersicht:
249 HD-ready-Geräte
Jetzt am Kiosk
12 2005
AUSGABE 87 / 12. JAHRGANG
3,80 €
audiovision
KINO ZU HAUSE • SURROUND • GROSSBILD • DVD
GROSSBILD STATT FLACHBILD
XXL TEST
Besser denn je: 4 brandneue Beamer um 2.000 Euro im Test
EPSON TW 520
PANASONIC PT-AE 900
NEUE FEATURES!
HD-DVD
Spielkonsole, Internet & Pay-per-View: Das kann die neue DVD-Generation!
PIONEER 989 AVI
Scharf und schnittig: Pioneers neues Spitzenmodell im AV-Check
NUBERT AW 560
Großer Bass für kleines Geld: Potenter Einsteiger-Sub im Test
LCD REFERENZ
PHILIPS 37 PF 9830
Scharf wie nie: 1.920 x 1.080 Pixel heben den 37-Zöller auf den AV-Thron
HD ready MARKT ÜBERSICHT
249 HD-Ready-Geräte im Überblick
3 HEIMKINO-RECEIVER
ANALOG VS. DIGITAL
DVD-CHECK
60
Pioneer AX2 AV
Sony 7100 ES

Mobile Spiele von November bis Februar!

Preview >>

Gib Gummi!
– 24. November –

NfS: Most Wanted
Verkehrssünder greifen bei diesem Titel zu!

Verschollen!
– 17. November –

Lost in Blue
Robinsonade: Alleine in der Wildnis mit Konamis Survival-Rollenspiel.

Märchenhaft!
– Dezember –



Prince of Persia
Orientalisches Action-Feuerwerk für wagemutige PSP-Abenteurer.

NINTENDO DS

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Battles of Prince of Persia	Ubisoft	Denken	Dezember
Burnout Legends	Electronic Arts	Rennspiel	8. Dezember
Chronicles of Narnia	Buena Vista	Abenteuer	25. November
Dragonball Z Supersonic Warriors 2	Atari	Action	20. Januar 2006
Ford Racing 3	Zoo Digital	Rennspiel	2. Dezember
Frogger: Helmet Chaos	Konami	Reaktion	Februar 2006
Garfield: The Bound for Home	Game Factory	Abenteuer	13. Februar 2006
Kirby Power-Paintbrush	Nintendo	Reaktion	25. November
Lost in Blue	Konami	Abenteuer	17. November
Mario Kart DS	Nintendo	Rennspiel	25. November
Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	Abenteuer	27. Januar 2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	25. November
Touch Golf	Nintendo	Sport	25. November
Resident Evil: Deadly Silence	Capcom	Abenteuer	1. Quartal 2006
Rainbow Islands Revolution	Atari	Reaktion	Februar 2006
Spongebob: The Yellow Avenger	THQ	Reaktion	25. November
Sonic Rush	Sega	Reaktion	25. November
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Reaktion	17. Februar 2006
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	Konami	Action	24. November
Viewtiful Joe: Double Trouble	Konami	Action	Februar 2006

GAME BOY ADVANCE

Spielename	Hersteller	Genre 1	Veröffentlichung
Alien Hominid	Zoo	Action	2. Dezember
Chicken Little	Buena Vista	Reaktion	Dezember
Chronicles of Narnia	Buena Vista	Abenteuer	25. November
Dr. Mario & Puzzle League	Nintendo	Denken	25. November
Dynasty Warriors Advance	Nintendo	Action	2. Dezember
Final Fantasy 4 Advance	Square-Enix	Abenteuer	1. Quartal 2006
Ford Racing 3	Zoo Digital	Rennspiel	2. Dezember
Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Action	1. Quartal 2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	25. November
Prince of Persia 3	Ubisoft	Abenteuer	November
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Reaktion	17. Februar 2006
Top Spin	2K Games	Sport	Januar 2006
Street Racing Syndicate	Zoo	Rennspiel	16. Dezember
Wario Ware Twisted!	Nintendo	Reaktion	Februar 2006

SONY PSP

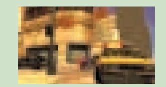
Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
187 Ride or Die	Ubisoft	Rennspiel	2006
50 Cent Bulletproof	Vivendi	Action	2006
Ape Escape	Sony	Reaktion	Januar 2006
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	20. Januar 2006
Death Jr.	Konami	Abenteuer	November
Frantix	Ubisoft	Denken	Dezember
Football Manager 2006	Sega	Denken	1. Quartal 2006
Frogger: Helmet Chaos	Konami	Reaktion	Februar 2006
Go! Sudoku	Sony	Denken	7. Dezember
Gripshift	Ubisoft	Reaktion	Dezember
Juiced: Eliminator	THQ	Rennspiel	1. Quartal 2006
King Kong	Ubisoft	Action	4. Quartal
Lemmings	Sony	Denken	Dezember
Metal Gear Acid 2	Konami	Strategie	2006
Midway Arcade Treasures	Midway	Action	1. Quartal 2006
Mortal Kombat Deception	Midway	Action	Februar 2006
Namco Museum: Battle Collection	Midway	Action	November
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	24. November
Pursuit Force	Sony	Action	23. November
Prince of Persia Revelations	Ubisoft	Abenteuer	Dezember
Rengoku: The Tower of Purgatory	Konami	Action	1. Quartal 2006
Sims 2, Die	Electronic Arts	Simulation	Dezember
Tales of Eternia	Ubisoft	Abenteuer	4. Quartal
Unglaublichen 2, Die	THQ	Reaktion	November
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Action	2006
Worms	THQ	Denken	2006
WRC	Sony	Rennspiel	23. November
WWE SmackDown vs. Raw 2006	THQ	Sport	16. Dezember
X-Men Legends 2	Activision	Action	24. November
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	Abenteuer	1. Quartal 2006

Most Wanted >>

Auf diese Spiele wartet Deutschland!

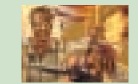
1 GTA: Liberty City Stories – 4. Quartal

PSP: Weil das Spiel so gut ist wie erwartet – siehe Test ab Seite 52. Leider hat es in Deutschland Verspätung!



2 Resident Evil: Deadly Silence – 2006 (▲ 3)

DS: Weil wir jede Woche neue spannende Details über die DS-Episode erfahren. Lang lebe der Touchscreen!



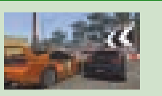
3 Mario & Luigi: Partners in Time – 2006 – NEU

DS: Weil der erste Teil auf dem GBA als fantastisches Rollenspiel voller witziger Ideen überzeugte.



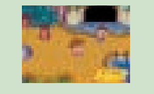
4 Juiced: Eliminator – 2006 – NEU

PSP: Weil der Tuning-Raser auf den stationären Konsolen technisch besser als "Need for Speed" war.



5 Animal Crossing DS – 2006 – NEU

DS: Weil der Gamecube-Vorgänger ein faszinierendes, innovatives Spielerlebnis geboten hat.



Leseführung >>

So geht's!

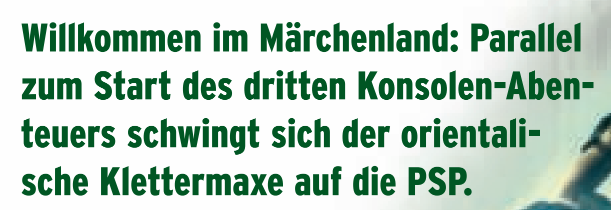
Auf den folgenden Seiten lest Ihr die besten Infos zu kommenden Spielen. Wir berücksichtigen Neuheiten für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance. Wer zukünftige N-Gage-, Gizmondo-, Pocket-PC- oder Handy-Spiele sucht, der wird in der Multimedia-Rubrik fündig – dort widmen wir jedem Handheld seine eigenen Seiten.



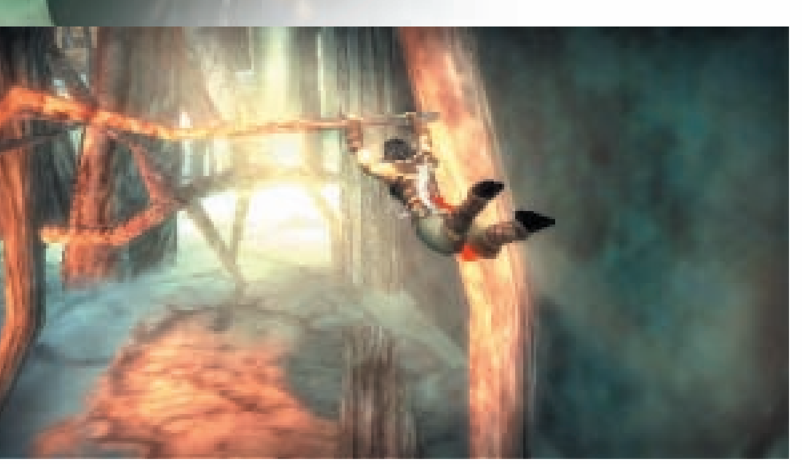
PSP Die Insel-Festung ist gespickt mit tödlichen Fallen. Den scharfen Klingen entgeht Ihr dank der akrobatischen Fertigkeiten des namenlosen Hauptdarstellers.

Prince of Persia Revelations

Abenteuer >> Action-Adventure



Willkommen im Märchenland: Parallel zum Start des dritten Konsolen-Abenteuers schwingt sich der orientalische Klettermaxe auf die PSP.



PSP Orientalischer Turner: Großen Reiz zieht "Prince of Pesia" aus seinen perfekt designten Kletter- und Sprung-Animationen.

Es war einmal vor langer Zeit, auf einer anderen Konsole, als ein persischer Prinz der Schatzkammer seines Feindes einen magischen Dolch entwendete. Mit dem Dolch kam große Macht, aber auch großes Verderben. In seinem jugendlichen Leichtsinn befreite der Prinz den sagenumwobenen Sand der Zeit und alle Menschen am Hofe des Königs verwandelten sich in untote Monster. Nur der Thronfolger und eine Sklavin entkamen; gemeinsam gelang es ihnen, den Sand zu versiegeln und angerichtetes Unheil ungeschehen zu machen. Doch das Schicksal meinte es nicht gut mit dem blaublütigen Abenteuer: Der Prinz soll sterben, und zwar durch die Klauen der unbesiegbaren Kreatur Dahaka. Auf der Flucht vor seinem Henker verschlägt es den Perser auf die Insel der Zeit, der Geburtsstätte des Sands der Zeit. In der Höhle des Löwen hofft er auf eine Möglichkeit, sein vorherbestimmtes Ableben doch noch abzuwenden.

Neue Action

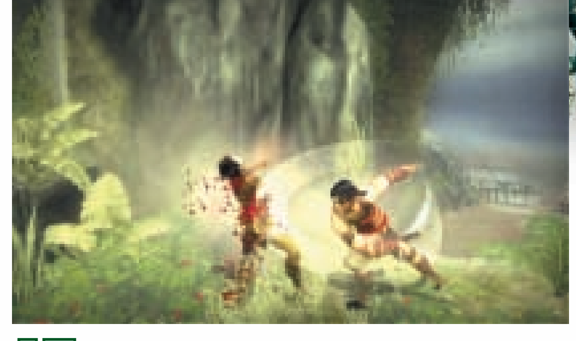
Was Besitzer stationärer Konsolen bereits seit Ende letzten Jahres durchleben dürfen, findet nun seinen Weg auf die PSP: Ubisoft setzt das 3D-Abenteuer des Prinzen von Persien "Warrior Within" in abge-

Blick in die Vergangenheit >> Prince of Persia für GBA

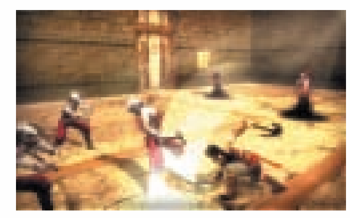


Mit dem Dolch der Zeit kämpft sich der persische Prinz durch ein Schloss voll Fallen und Gegner.

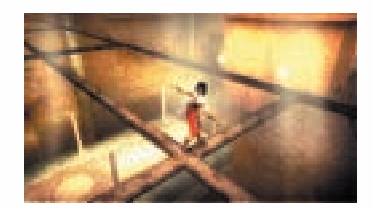
"Revelations" ist nicht das erste Handheld-Abenteuer des Persers. Parallel zur gleichnamigen Konsolen-Version erschien "The Sands of Time" auch für Game Boy Advance. Statt als schnöde Umsetzung präsentierte sich das tragbare Prinzen-Märchen als eigenständiges Abenteuer mit neuen Fallen und Inventar-Verwaltung. Auch durftet Ihr auf dem GBA ergänzend zum Prinzen dessen Begleiterin Farah steuern.



PSP Trotz märchenhaftem 1001-Nacht-Ambiente ist die Grundstimmung von "Revelations" eher düster gehalten.



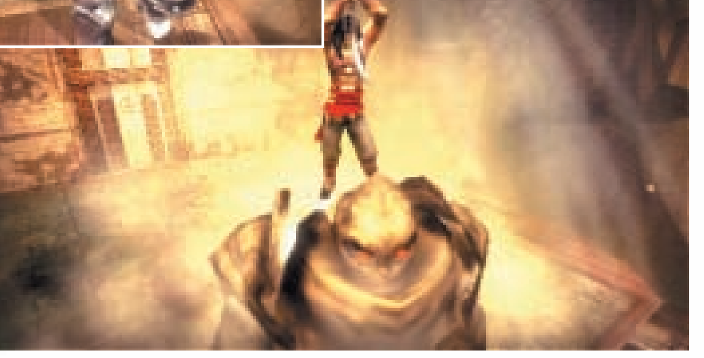
PSP Die vielen Gegner könnt Ihr auf vielfältige Weise erledigen.



PSP Eine Sicherung verhindert, dass der Prinz beim Balanceakt in die Tiefe stürzt.



PSP Nur nicht runterschauen: Stürzt Ihr bei den komplexen Geschicklichkeitspassagen in die Tiefe, dreht Ihr einfach die Zeit um ein paar Sekunden zurück. Die Uhr lässt sich nicht nur in eine Richtung manipulieren: Ihr könnt das Spielgeschehen auch verlangsamen.



PSP Bossgegner wie diesen Sandriesen bringt Ihr nur mit der richtigen Taktik zu Fall: klettert auf den Rücken des Giganten und rammt Ihm das Schwert in den Nacken.

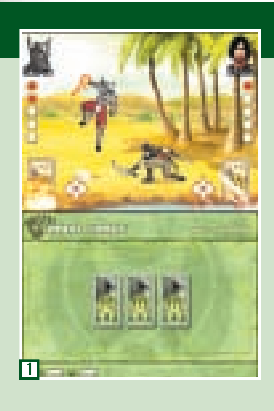
wandelter Form für Sonys Handheld um. "Revelations" – Enthüllungen – heißt die Action-Mär im Miniformat, die Euch in der Rolle des Persers erneut die gigantische Insel-Festung erforschen lässt. Zu entdecken gibt es aber nicht nur etwas für Neulinge: Frische Rätsel, unbekannte Bereiche und nachbearbeitete Levels laden Kenner der Konsolen-Version zu einem zweiten Besuch auf dem verfluchten Eiland ein. Wer dagegen zum ersten Mal in die Stiefel des Prinzen schlüpft, sieht sich mit einem außergewöhnlichen Spielerlebnis konfrontiert. Im Gegensatz zu Eurem blaublütigen Ebenbild ist es für Euch ein Einfaches, dem virtuellen Tod ein Schnippchen zu schlagen. Egal ob von Fallen aufgespießt, in die Tiefe gestürzt oder im Kampf unterlegen – ein Knopfdruck genügt, und das Spielgeschehen wird um mehrere Sekunden zurückgespult. Was wie die Rücklauf-Funktion eines Videorekorders anmutet, leistet Euch im Lauf des Abenteuers unschätzbare Dienste. Denn die Entwickler haben "Prince of Persia" mit besonders kniffligen Geschicklichkeits-Passagen ausstaffiert: Ihr schwingt an Seilen, balanciert über schmale Balken oder erklimmt Felswände. Wer hier durch Ungeschick oder Ungeduld den Halt verliert, wäre ohne rettenden Zeitspuler schnell mit den Nerven am Ende.

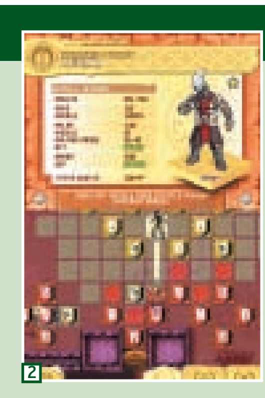
Freies Kämpfen

Um zitierte Funktionen nutzen zu können, braucht Ihr Zeitsand; und den bekommt Ihr von den garstigen Insel-Bewohnern: Plättet Ihr die Biester, zerfallen diese zu mystischen Körnchen, die als Antriebskraft für den Zeitmanipulator dienen. Mangel an Gegnern besteht nicht, und dank freiem Kampfsystem nehmt Ihr es auf vielfältige Weise mit den Monstern auf. Wie sich Kämpfen und Klettern in der Praxis behaupten, erfahrt Ihr in der nächsten *Mobile Gamer*. *jw*



Vom Abenteurer zum Strategen >> "Battles of Prince of Persia" für den DS





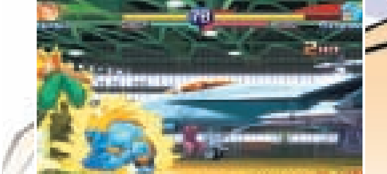
1 Trumpf sticht: Der Ausgang des Kampfes wird durch die Karten bestimmt.

2 Im unteren Bildschirm bereitet Ihr Euren nächsten Zug vor, oben könnt Ihr Gegner- und Truppeninfos abfragen.

DS-Besitzer müssen sich nicht grämen, denn auch sie kommen in den Genuss orientalischer Schwertaction. Anders als beim PSP-Pendant steht in "Battles of Prince of Persia" nicht der namensgebende Königssohn im Mittelpunkt, sondern ganze Armeen und ihre Generäle. Um auf die Eigenheiten des DS im Speziellen einzugehen, haben die Entwickler das Nintendo-"Prince of Persia" als Strategie- und Kartenspiel konzipiert. Angesiedelt zwischen "The Sands of Time" und "Warrior Within" erzählt "Battles of Prince of Persia" vom Tod des Prinzen-Mentors, vom Auftauchen des Dahaka und den Nachwirkungen des 'Sand der Zeit'. Um die Geschichte mit all ihren Facetten zu begreifen, übernehmt Ihr die Rolle von neun verschiedenen Generälen und führt deren Armeen in die Schlacht. Das Spiel macht dabei regen Gebrauch von Dual- und Touchscreen: Während der obere Bildschirm das aktuelle Spielgeschehen und Informationen über gegnerische sowie alliierte Kämpfer enthält, schiebt Ihr im unteren Display via Stylus Spielfiguren und Truppen über das Schlachtfeld und legt Eure Karten für den Kampf zurecht. Insgesamt dürft Ihr Euch aus über 200 Karten ein Siegerblatt zusammenstellen, dank WiFi-Unterstützung könnt Ihr sogar mit anderen Spielern tauschen und handeln. "Battles of Prince of Persia" erscheint im Dezember – ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.



PSP Zaubert Ihr massig Special Moves aufs glasklare PSP-Display, füllt sich Eure Power-Leiste kontinuierlich – entladet die Energie in einen kraftvollen 'Finisher'-Move.



PSP Urvieh Blanka sprüht vor Energie.



PSP Chun Li entfacht ein Kick-Feuerwerk.

Street Fighter Alpha 3 Double Upper

Action >> Beat'em-Up

Ein Fest für Schlägertypen – die beliebteste 2D-Prügelserie aller Zeiten nimmt sich Sonys PSP vor.

Bereits der klangvolle Name bringt die Augen echter Beat'em-Up-Fans zum Leuchten: "Street Fighter". Unzählige Kampfturniere haben Ryu, Ken & Co. auf fast allen Heim- und Mobil-Konsolen bereits abgehalten, mit "Street Fighter Alpha 3 Double Upper" feiern die legendären Capcom-Kloppkönige ihre Premiere auf dem tragbaren Kleinod. Als Vorlage dient der Spielhallen-Automat aus dem Jahre 1998, der die japanischen Herzen mit ausgefeiltem Kampfsystem und üppiger Kämpferriege im Sturm eroberte – dort ist die Schlägerei übrigens unter dem Titel "Street Figher Zero 3" bekannt.

Gut sieben Jahre sowie zahlreiche Umsetzungen später (u.a. für Playstation und Dreamcast), hat die Bitmap-Keilerei nichts von Ihrem Reiz eingebüßt. Die Vertreter zahlreicher Martial-Arts-Künste – darunter Karate, Tae-Kwon-Do oder Kickboxen – verteilen je drei verschieden hohe Schläge und Tritte; Blockmanöver vollführen die schick gezeichneten Recken via Druck aufs Steuerkreuz. Schwungvolle Viertel-Kreis-Drehungen schließlich belohnen Guile oder Chun Li mit extravaganten Feuerball-Attacken oder virtuosen Wirbelwind-Kicks.



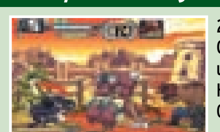
PSP Die Crème de la Crème aller Capcom-Raufer ist mit von der Partie.

Alle machen mit

PSP-Prügler freuen sich über das beeindruckende Charakter-Line-Up: Neben den alten Haudegen um Blanka, Cammy, M. Bison oder Sagat komplettieren die "Street Fighter 3"-Quereinsteiger Yun, Eagle und Maki sowie Miss "Capcom Fighting Jam" Ingrid die rekordverdächtige, 38-köpfige Rüpelriege. Ebenfalls neu ist der Tag-Modus: Pickt Euch zwei Alter Egos heraus und wechselt während der Duelle via Tastendruck zwischen Euren Lieblingen hin und her. Profis hingegen toben sich sofort in der 'World Tour'-Variante aus: Ihr bestreitet vorgeschriebene Missionskämpfe und motzt Euren Fighter mit etlichen Move-Upgrades auf.

Technisch macht das zweidimensionale Handkantenfest ein klasse Figur. Flüssige Animationen setzen die Spezialattacken prächtig in Szene, zahlreiche Hintergründe wurden extra für die PSP-Fassung neu gezeichnet. Zudem protzt "Street Fighter Alpha 3" im Gegensatz zum Vampir-Klopper "Darkstalkers Chronicle" mit echtem Widescreen-Format sowie optimierten Ladezeiten – bis zum nächsten Fight dauert es nur rund fünf Sekunden. Wer sich schließlich an den harten CPU-Gegnern die Zähne ausbeißt, lädt ein unerfahrenes Opfer via WiFi-Verbindung zu einer herzhaften Runde 'Auf die Fresse' ein. *ms*

Guilty Gear Judgment



2D-Kunst: Coole Kämpfer und leckere Hintergründe Obeeindrucken.

Neben Genre-Primus Capcom will auch Sammy ein Stück vom Beat'em-Up-Kuchen abhaben: Die verrückt-abgedrehten "Guilty Gear"-Finsterlinge bitten in der "Judgment"-Fassung zum Tanz. Mit bestechend animierten Antihelden, rasiermesserscharfen Hintergründen sowie tiefgründigem Kampfsystem schlagt Ihr Euch durch Arcade-, Versus- oder WiFi-Varianten. Sidescroll-Fans hingegen möbeln die 19 Stages des "Final Fight"-inspirierten 'Booster'-Modus auf – schlitzt Euch mit Sol Badguy oder sexy Jam Kuradoberi durch nicht enden wollende Gegnerhorden.

Street Fighter Alpha 3: Double Upper

PSP | DS | GBA

Entwickler	>>	Capcom, Japan
Hersteller	>>	Capcom
Termin	>>	2006

PERSPEKTIVE 75-90 VON 100

Beat'em-Up-Sport der Spitzenklasse: edles Prügelfest mit massig Charakteren und tiefgründigem Kampfsystem.



PSP Nostalgiker freuen sich auf ein Wiedersehen mit Ken und seinen Kumpanen – auf Wunsch auch in den klassischen "Street Fighter 2"-Outfits.

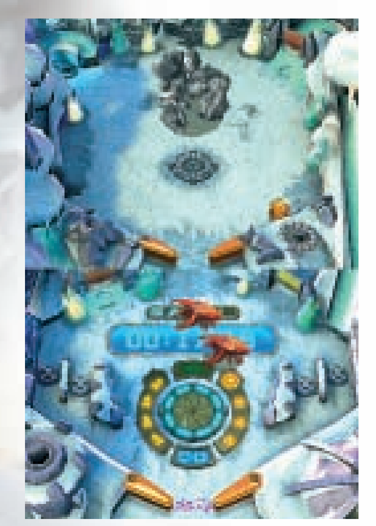


DS Wer genügend Artefakte erspielt bzw. aufgesammelt hat, wird mit einem Special zur Punkte-Optimierung belohnt.

Reaktion >> Flipper

Metroid Prime Pinball

Düstere Atmosphäre, fiese Gegner und ein exklusives Rumble-Zubehör: Auf dem DS wird geflippert und vibriert.



DS Auf dem oberen Bildschirm wartet meist ein Obermotz, den Ihr mit gezielten Kugel-Treffern in die Knie zwingt.

Waren Videospiel-Flipper in den letzten Jahren eher eine Randerscheinung, erlebt der ehemalige Kneipensport zurzeit eine Renaissance. Dabei müssen nicht selten etablierte Protagonisten herhalten, um mit ihrem Namen Aufmerksamkeit bei der übersättigten Kundschaft zu heischen. So wagten erst kürzlich mit "Super Mario" und "Pac-Man" zwei der größten Videospiel-Helden aller Zeiten einen Abstecher ins Flipper-Universum – beide Titel, "Super Mario Ball" und "Pac-Man Pinball", sind für den Game Boy Advance erhältlich.

Nun bemüht Nintendo das "Metroid Prime"-Universum, Gamecube-Spielern dank zwei exzellenter Ego-Shooter in bester Erinnerung, um einen DS-Flipper zu realisieren. "Metroid Prime Pinball" ruft Euch viele lieb gewonnene oder auch verhasste Aliens in Erinnerung, die den Weg der Flipperkugel (Samus in Morphball-Form) stören. Etwa ein halbes Dutzend Flipper sind Szenarien der Gamecube-Shooter nachempfunden und müssen größtenteils freigezockt werden. Dabei spielt sich das Geschehen stets auf beiden DS-Bildschirmen ab, die ein Hochkant-Spielfeld ergeben.

Action-Einlagen

Dennoch haben es sich die Entwickler nicht nehmen lassen, zusätzliche Geschicklichkeits-Prüfungen zu verwirklichen. So schickt Ihr schon mal Shriekbats mit MG-Salven zur Hölle, beweist im Multiball-Spiel Eure Übersicht, sammelt Artefakte oder malträtiert Bösewichte mit gezielten Flipper-Schüssen und erzockten Bonus-Raketen. All Euer Können dient übrigens nicht nur dazu, möglichst viele Punkte zu sammeln, sondern auch tiefer in "Metroid Prime" einzudringen – je geschickter Ihr flippert, um so mehr Tische könnt Ihr anwählen. Diese müsst Ihr Euch zunächst im "Multi Mission"-Modus freispielen, um sie dann in der Highscore-orientierten "Single Mission"-Variante gleich anzuwählen. In der "Wireless Mission" nehmt Ihr es schließlich mit bis zu sieben Kontrahenten auf, die alle den selben Tisch bearbeiten.

Uns liegt die fertige US-Version vor, so dass wir mit Fug und Recht behaupten können, dass "Metroid Prime Pinball" zu den besten Pinballs der letzten Zeit gehört. Der Spielablauf ist actionreich, die Ballphysik gibt keinen Anlass zur Kritik, verschiedene Tische und Minispiele motivieren langfristig. Lediglich traditionelle Flipper-Ästheten mögen sich ob der Action-Einflüsse etwas grämen. *mg*



DS Die einzelnen Flipper-Tische sind Metroid-Prime-Bereichen nachempfunden.

Ready to rumble!



Das Rumble-Feature kommt in Form eines GBA-Moduls.

Wir kennen das ja von stationären Konsolen und auch von einigen speziellen Game-Boy-Spielen (u.a. "Star Wars Racer"): Um das Bildschirm-Geschehen fühlbar zu machen, rummst das Joypad bzw. das komplette Handheld bei entsprechenden Aktionen. "Metroid Prime Pinball" liegt nun ein Rumble-Pak bei, das in den GBA-Schacht des Nintendo DS gestöpselt wird und für ordentlich Rabatz sorgen soll. Die Idee ist lobenswert, doch der Effekt hält sich in Grenzen: Wir nehmen das "Rumbeln" eher als akustischen Reiz denn als wirkliches Vibrieren wahr. Dabei kann man die Intensität nicht verstellen. Das Ganze bringt zwar ein ein bisschen mehr Flipper-Feeling, unseren Erwartungen wurde es aber nicht gerecht - mit einem wuchtigen Joypad-Rumbeln ist es nicht zu vergleichen.



DS Extra-Einsatz: Praktisch, wenn ein Kraftfeld den Ball zwingend im Spiel hält.

Metroid Prime Pinball

PSP | DS | GBA

Entwickler	>>	Fuse, USA
Hersteller	>>	Nintendo
Termin	>>	1. Quartal 2006

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Düsterer, action- und facettenreicher Flipper im "Metroid Prime"-Universum. Gute Ballphysik, viel Abwechslung.





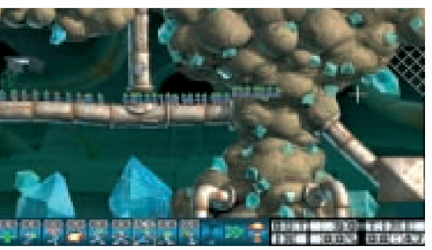
PSP Frustabbau: Habt Ihr die Aufgabe vergeigt, reagiert Ihr Euch mit einer Prise Cartoon-Gewalt ab – auf Knopfdruck werden die Lemminge gesprengt.

Lemmings

Die suizidgefährdeten Nager marschieren wieder – hütet in der Neuauflage des Knobel-Klassikers eine Horde herziger Einfaltspinsel.

Denken >> Knobelspiel

Heute zeichnet Rockstar für die Megaseller-Serie "Grand Theft Auto" verantwortlich, doch 1991 hatten die noch als DMA Design firmierenden Schotten ihren ersten Welterfolg in einem anderen Genre. Auf dem Heimcomputer Amiga wurden putzige Gestalten zu Stars einer gewitzten Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel – die blau gewandeten und grünhaarigen "Lemmings". Konsolen-Umsetzungen gab's zuhauf (u.a. für die Playstation), die zahlreichen Fortsetzungen verzettelten sich jedoch in übertrieben vielen Details und verwirrenden 3D-Experimenten. Für die PSP-Wiedergeburt erinnert sich der heutige Rechte-Inhaber Sony an die Ursprünge.



PSP Wenn sich die ganze Herde drängt, führt ein Fehler zum Massensuizid.



Lemmings

PSP | DS | GBA

Entwickler	>>	Team 17, England
Hersteller	>>	Sony
Termin	>>	Dezember

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Geschicklichkeit & Denken in trauter Zweisamkeit: Feine Neuauflage des putzigen Knobel-Klassikers.

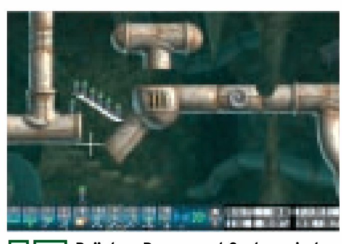
Hirnlose Hamster?

Eure wusligen Schützlinge müssen sicher zum Ausgang gelotst werden. Selber denken ist für Lemminge aber ein Fremdwort, statt dessen latschen sie stur den Weg entlang, egal ob am Ende ein Abgrund oder eine tödliche Falle wartet – es liegt an Euch, sie mit einfachen Kommandos zu kommandieren. Dabei müsst Ihr ihnen Aufgaben zuweisen: Wählt die gewünschte Funktion am unteren Bildrand aus und klickt auf den Lemming, damit er diese umsetzt. So könnt Ihr einzelne Nager verpflichten, eine Brücke zu bauen, waagrecht, senkrecht und diagonal durch Wände und Böden zu buddeln, tiefe Stürze dank Regenschirm-Aktivierung zu überstehen oder seine Artgenossen als lebende Barriere im Zaum zu halten. Neben den 100 ausgefeilten Levels des Ur-"Lemmings" spielt Ihr in neuen Kreationen und bastelt via Editor eigene Aufgaben, die sich übers Internet an andere Nagetier-Fans weitergeben lassen.

Grafisch bleibt der Knuddel-Charme des Oldies erhalten, die Optik wirkt trotzdem ansehnlich. Mit der Analog-Scheibe scrollt Ihr durch die großen Landschaften, den Cursor zur Markierung der Tierchen bewegt Ihr mittels Steuerkreuz – so komfortabel wie seinerzeit mit der Maus ist die Handhabung nicht, nach einiger Gewöhnung klappt's aber gut. *us*

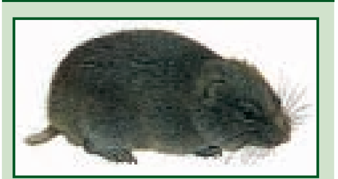


PSP Gleich ist der Weg frei: Zu Beginn erreicht Ihr mit einfachen Aktionen das Ziel, später müsst Ihr flink und reaktionsschnell mehrere Nager koordinieren.



PSP Brücken Bauen und Graben sind oberste Lemmings-Pflicht.

Die wahren Lemminge



Natürlich sehen die realen Tiere nicht so klamaukig aus: Der normale Lemming ist ein pelziges Nagetier von 7 bis 15 cm Größe und gehört zur Gattung der Wühlmäuse. Die kleinen Beißer gehen tatsächlich regelmäßig auf Wanderung, wenn ihre Bevölkerungsdichte zu groß wird, stürzen sich aber keineswegs bewusst in den Tod. Statt dessen lassen viele Lemminge auf den anstrengenden Touren ganz 'normal' ihr Leben. Dieser Selbsttod-Mythos wurde 1958 durch den Disney-Film "Abenteuer in der weißen Wildnis" populär, da er einen kollektiven Klippensprung bildlich festhält – dem Vernehmen nach sprangen die Tierchen aber durch kräftige menschliche Hilfe in den Abgrund, und nicht weil sie des Lebens müde waren.

yourpsp.com

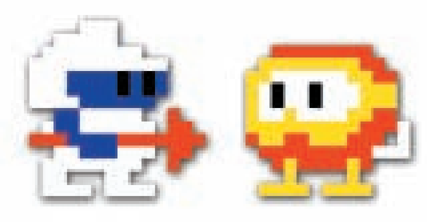
FIRED UP

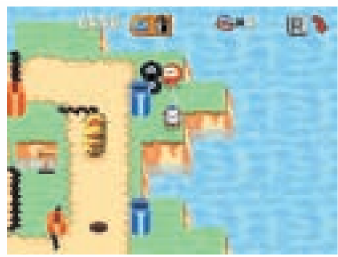
Ein Team von Widerstandskämpfern plant gerade den Angriff gegen einen feindlichen Eindringling. Und sie brauchen deine Hilfe. Werde ihr Anführer, verschärfe den explosiven Kampf im Wireless Multiplayer Modus mit bis zu 8 Spielern oder lass deine Freunde durch Game Sharing mitspielen.



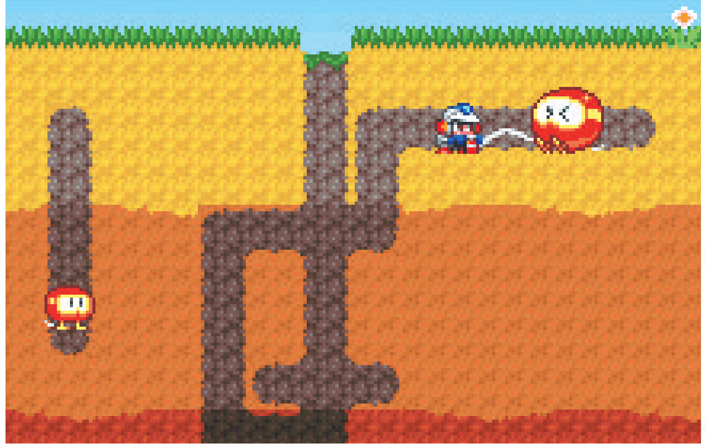


Mini-Previews >>





DS Rote Standpfeiler hinterlassen vertikale, blaue Stützen horizontale Risse.



DS Gemein: Pumpt den roten Knuddel auf, bis er platzt. Via WiFi-Verbindung macht Ihr auch zu zweit Jagd auf die Kugelmonster – zwei "Digging Strike"-Module vorausgesetzt.

DS Doppel-Dig-Dug: Grabt Euch unter den Pflöcken hindurch (unten) und seht zu wie das Eiland (oben) langsam zerbröselt.

Dig Dug: Digging Strike

In der Neuauflage von Namcos Spielhallen-Klassiker dürft Ihr nach Herzenslust im Dreck wühlen.

Reaktion >> Geschicklichkeit



Dig Dug: Digging Strike

PSP | DS | GBA

Entwickler	>>	Namco, USA
Hersteller	>>	Namco
Termin	>>	1. Quartal 2006

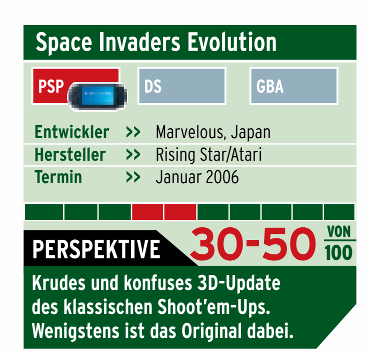
PERSPEKTIVE 50-75 VON 100

Mit minimalistischer Optik und angestaubtem Spielprinzip spricht "Digging Strike" vor allem Retro-Fans an.

Weil der Sohnemann in zahlreichen "Mr. Driller"-Episoden als gefeierter Meistergräber Karriere machte, will's der Papa noch mal wissen. In "Digging Strike" dirigiert Ihr den originalen "Dig Dug"-Helden abermals durch muffige Höhlensysteme und meuchelt deren Bewohner mittels pfiffiger Harpunen-Pumpe. Jagt den knuffigen Unterweltlern Euer Geschoss in den pixeligen Wanst und bringt sie mittels Knopfdruck zum Platzen. Während der Stylus nur in den drolligen Menüs zum Einsatz kommt, würdigt "Digging Strike" wenigstens das Doppelschirm-Feature. Namco kombinierte die Spielmechaniken beider "Dig Dug"-Klassiker geschickt: Um die 15 Stages zu meistern, entsorgt Ihr fein säuberlich die Level-Bosse, die sich in der Oberwelt (oberes Display) herumtreiben. Buddelt Euch dazu auf den unteren Screen durch und untergrabt rote und blaue Standpfeiler. Sinken diese immer weiter ein, klafft bald ein Riss im Eiland und der böse Bube geht mitsamt der halben Insel baden. Nervig ist die träge Steuerung Eures Wühlers – Retro-Fans freuen sich über den Oldschool-Look sowie gewitzt eingebundene Minispiele: Ballert in "Xevious"-Manier herum oder steuert einen flotten "Rally X"-Flitzer.

Space Invaders

Action >> Shoot'em-Up



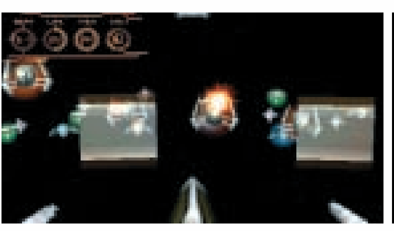
Space Invaders Evolution

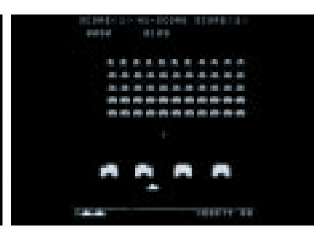
PSP | DS | GBA

Entwickler	>>	Marvelous, Japan
Hersteller	>>	Rising Star/Atari
Termin	>>	Januar 2006

PERSPEKTIVE 30-50 VON 100

Krudes und konfuses 3D-Update des klassischen Shoot'em-Ups. Wenigstens ist das Original dabei.





PSP Beim 'Future'-Update ballert Ihr auf Wunsch auch in der (konfusen) Fast-Ego-Perspektive – traditioneller geht es natürlich beim Original (rechts) zur Sache.

Rising Star und Atari haben sich verbündet, um in Europa Handheld-Neuauflagen diverser Taito-Automaten zu veröffentlichen. Anfang des Jahres 2006 gehen PSP-Ballerer bei "Space Invaders Evolution" auf die Jagd nach Aliens. Das Schwarz-Weiß-Original ist ebenso mit auf der UMD wie eine kurzweilige Duell-Variante, bei der zwei Spieler dank hochkanter Gerätestellung gleichzeitig ran dürfen.

Haupt-Verkaufsargument soll jedoch der 'Future'-Modus sein, der das Grundkonzept kräftig modifiziert. Hier nehmt Ihr in einer dicken Kanone Platz, von der aus Ihr das Geschehen in 3D betrachtet und die sich auf einer Kreisbahn bewegt. Doch nicht nur normale Eindringlinge stehen auf der Abschussliste; jetzt muss das Mutterschiff erledigt werden, indem Ihr Spezialwaffen durch rhythmisches Knopfdrücken abfeuert. Was in der Theorie obskur klingt, ist in der Praxis noch wirrer: Das konfuse Geholze sieht weder gut aus noch macht's Spaß – hoffentlich wird bis zum Europa-Start nachgebessert.

Rebelstar

Denken >> Runden-Strategie





GBA Zur Einführung gibt's stilvolle Manga-Bildchen, danach geht's in trister, aber taktisch wertvoller Isometrik-Umgebung Runde für Runde zur Sache.

Wo sich Taktik-Schwergewichte wie "Fire Emblem" auf eine platte 2D-Karte beschränken, bringt "Rebelstar" die dritte Dimension ins Spiel. Zwar gibt's keine echte Polygon-Optik, aber isometrisch gezeichnete Ruinenstädte und extraterrestrische Landschaften. Bunte Bodenraster für die Markierung der Bewegungsweite und Rollenspielwerte bei den Charakteren sind für Kenner klassischer Rundenkämpfe nix Neues, aber selten arten sie in so hochkomplexe Scharmützel aus wie hier. Vielversprechend!

Rebelstar: Tactical Command

PSP | DS | **GBA**

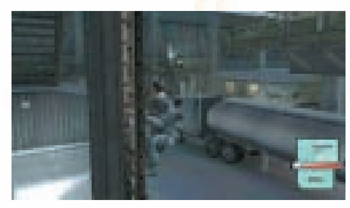
Entwickler	>>	Codo Games, USA
Hersteller	>>	Namco
Termin	>>	1. Quartal 2006

PERSPEKTIVE 65-85 VON 100

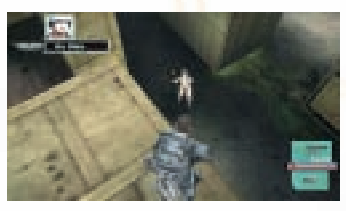
Etwas farbarme, aber ungewöhnlich komplexe SciFi-Strategie mit vielen Brettspiel-Anleihen.

Syphon Filter

Abenteuer >> Action-Adventure

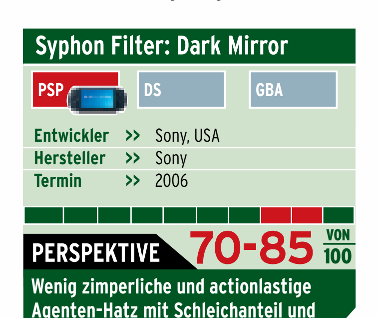


PSP Gabe Logan ist zwar nicht mehr der jüngste, aber immer noch beweglich.



PSP Gefahr lauert aus allen Richtungen: Wer schnell reagiert, begrenzt den Schaden.

Nach drei vorzüglichen PSone-Episoden folgte ein missglückter PS2-Auftritt, der die "Syphon Filter"-Serie zunächst beendete. Nach einer längeren Denkpause gibt Sony den actionlastigeren "Metal Gear Solid"-Rivalen eine neue Chance auf der PSP. Online-Spielmodi soll es zwar auch geben, im Mittelpunkt steht aber nun wieder eine spannende Story rund um Serienstar Gabe Logan. Der hat in seinem zwischenzeitlichen Ruhestand einige neue Aktionen gelernt, um dem actionlastigen Geschehen gewachsen zu sein. Optisch verspricht Sony detaillierte Szenarien auf PS2-Niveau – wir sind gespannt, ob das Comeback gelingt.



Syphon Filter: Dark Mirror

PSP | DS | GBA

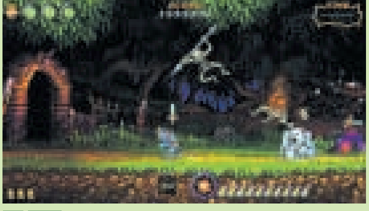
Entwickler	>>	Sony, USA
Hersteller	>>	Sony
Termin	>>	2006

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Wenig zimperliche und actionlastige Agenten-Hatz mit Schleichanteil und Online-Spielmodi.

Extreme Ghouls'n'Ghosts

Action >> Jump'n'Shoot





PSP Oldschool: Das Abenteuer des mutigen Ritters beginnt wie immer auf einem belebten, gruseligen Friedhof (links). Magische Fähigkeiten (rechts) kommen dabei gelegen.

Um seine Maid aus den Fängen Luzifers zu befreien, schlüpft Sir Arthur in seine blumigen Unterhosen und trägt Ritterrüstung. Seit der letzten Heldentat sind nunmehr 14 Jahre vergangen. Deshalb spendieren die Entwickler Eurem Bartträger neue Fertigkeiten: Mit magischen Zauberformeln und teils non-linearem Spielablauf verwirrt Euer Held die grausige Brut. Weiterhin nutzt Sir Arthur den im Super-NES-Abenteuer eingeführten Doppelsprung sowie zahlreiche, mit Magie aufladbare Waffen. Vermöbelt Zombies, Skelette und anderes Ungetier mit einem scharfen Messer, brennendem Holzstück oder ritterlicher Lanze.

Jedes Kriegswerkzeug hat seine Vor- und Nachteile. Das scharfe Messer überzeugt mit schneller Schussfrequenz, das brennende Holzstück fügt Euren Feinden mehr Schaden zu. Kenner der Serie fühlen sich im ersten Abschnitt zu Hause: Euer Held marschiert durch einen zweidimensionalen Friedhof. Capcom peppt das Geschehen aber deutlich auf: Scharfe 16:9-Optik mit zahlreichen 3D-Objekten und -Effekten sowie kunterbuntes Magie-Farbenspiel erfreuen Eure Augen. Der traditionelle, knackige Schwierigkeitsgrad fördert schließlich Wutausbrüche.

Extreme Ghouls'n'Ghosts

PSP | DS | GBA

Entwickler	>>	Capcom, Japan
Hersteller	>>	Capcom
Termin	>>	2006

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Ritter Arthur streift durch detailreiche 2D-Welten und nutzt neue Fähigkeiten, um das Action-Fest zu überleben.

Phoenix Wright: Ace Attorney

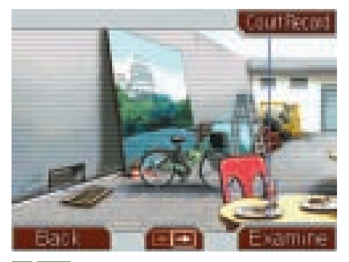
Abenteuer >> Grafik-Adventure



DS Das weckt nostalgische Gefühle: Dialoge werden mittels Textkästen von animierten Charakterportraits geführt.

Im Westen ist der stachelhaarige Jurist Phoenix Wright (noch) unbekannt, in Japan gehört hat er bereits drei hoch gelobte GBA-Einsätze hinter sich. Auf dem DS darf er nun erstmals in anderen Ländern praktizieren – da stört es nicht, dass sein US- und Europa-Debüt 'nur' eine erweiterte Fassung des letzten GBA-Teils ist.

Ihr bewegt Euch mittels Klick-Menüs durch Standbilder der einzelnen Schauplätze; Animationen gibt's nur spärlich, wenn Ihr auf eine Person trefft. Die wird groß eingeblendet und zeigt durch Mimik und gelegentliche Bewegungen ihre Stimmungslage an, während Ihr die Dialoge in Textkästen lest. Das ist typisch japanischer Adventure-Stil und dank gelungener Zeichnungen hübsch anzusehen. Bei jedem Fall durchstöbert Ihr erst Tatorte und unterhaltet Euch mit Zeugen und Polizisten, um Hinweise zu sammeln. Dann geht's vor Gericht, wo Ihr Aussagen lauscht und auf Widersprüche analysiert. Mit einem 'Einspruch!', dem natürlich Beweise folgen müssen, punktet Ihr beim Richter. Das geschieht alles durch einfachen Tastendruck (Mikrofon-Benutzung ist als Gimmick möglich), lediglich im fünften Fall nutzt Ihr DS-exklusiv etwas detaillierte Untersuchungs-Techniken.



DS Tatorte und Schauplätze untersucht Ihr per Fadenkreuz.

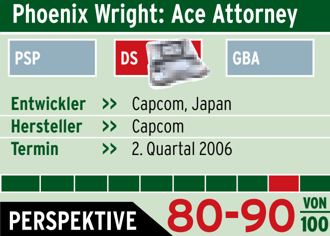
Wer nicht auf moderne Technik fixiert ist, den erwarten fesselnde Storys mit überraschenden Wendungen und kniffligen Beweislagen, die viel Beobachtungs- und Kombinationsgabe erfordern.





DS Die technischen Möglichkeiten des DS kommen erst im fünften und letzten Fall etwas stärker zur Geltung.

Phoenix Wright: Ace Attorney



PSP | DS | GBA

Entwickler >> Capcom, Japan
Hersteller >> Capcom
Termin >> 2. Quartal 2006

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Sieht altmodisch aus, fesselt aber mit packender Story und viel Grips: feines Gerichts-Drama für scharfe Denker.

Mario & Luigi: Partners in Time

Abenteuer >> Action-Rollenspiel





DS Aus zwei mach vier: Diesmal spielt Ihr mit erwachsenen und sehr jungen Inkarnationen von Mario und Luigi. Die Zeitreise macht's möglich.

Wir können es kaum erwarten: Marios und Luigis "Superstar Saga" auf dem GBA sprühte nur so vor Witz und Spielspaß. Der Nachfolger kommt nun für den DS und stammt von denselben Entwicklern. Diesmal retten die beiden Helden ihr Mushroom Kingdom, indem sie auf Zeitreise gehen - dabei treffen die beiden Protagonisten auf sich selbst, nur ein paar Jährchen jünger. Natürlich weisen alle vier unterschiedliche Fähigkeiten auf – gelegentlich löst das Quartett sogar gemeinsam anstehende Aufgaben. Dann hüpft Klein-Mario auf die Schulter von Groß-Mario – das klingt so putzig wie die farbenfrohe und liebevolle Optik des ganzen Spiels rüberkommt.

Mario & Luigi: Partners in Time



PSP | DS | GBA

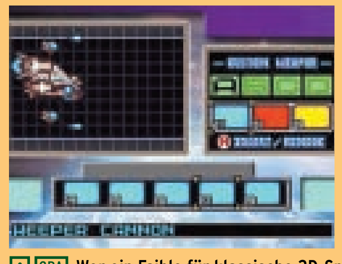
Entwickler >> Alphadream, Japan
Hersteller >> Nintendo
Termin >> Januar 2006

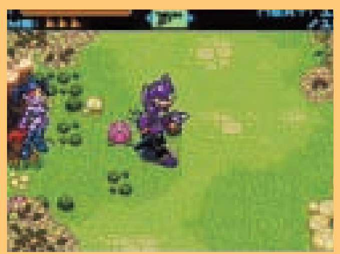
PERSPEKTIVE 80-95 VON 100

Ideenreiches, spielerisch hochkarätiges Action-RPG mit vier sympathischen Helden – zwei Marios und zwei Luigis.

Sigma Star Saga

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

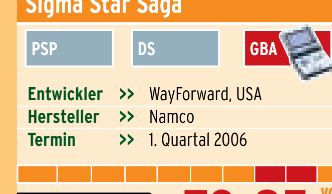




GBA Wer ein Faible für klassische 2D-Spiele hat und Rollenspielen sowie Shoot'em-Ups aufgeschlossen gegenüber steht, der schätzt diesen Genre-Mix.

Mal was anderes: Mit "Sigma Star Saga" wagt Namco eine Mischung aus Action-Rollenspiel und seitlich scrollendem Shoot'em-Up. Klingt komisch, spielt sich aber ganz pfiffig. Grafik und Sound sind auf hohem GBA-Niveau und erinnern an selige 16-Bit-Zeiten mit hübsch gezeichneten Sprites und einer übersichtlichen Von-oben-Perspektive. In den USA hat sich der Titel eine solide Fan-Basis erspielt und spricht vor allem (aber nicht nur) Retro-Gamer an. Wer sich auf einen ungewöhnlichen Genre-Mix einlassen will, eine spannende Story schätzt und Neuem aufgeschlossen ist – bitte freuen!

Sigma Star Saga



PSP | DS | GBA

Entwickler >> WayForward, USA
Hersteller >> Namco
Termin >> 1. Quartal 2006

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Ungewöhnlicher Mix aus Shoot'em-Up und Rollenspiel mit schöner 2D-Grafik und packender Story.

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Leseführung >>

Fakten & Features

Schwierigkeit:
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis:
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache:
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen:
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel auf einem anderen Handheld zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra:
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer:
Eigene Wertung für den Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik:
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound:
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller >>	Team MAN!AC
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

DS	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 in dieser Ausgabe)

Name des getesteten Spiels

Pro
+ einzigartige Atmosphäre
+ rockiger Soundtrack
+ riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- rucklige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, ein Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Spielspaß:
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

Die Spielgenres

In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugeordnet, das es genauer kennzeichnet als das übergeordnete Haupt-Genre (z.B. Abenteuer >> Action-Adventure).
Im Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen.

Rennspiel:
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken:
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

Reaktion:
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport:
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action:
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer:
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also z.B. Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.

Das Tester-Team



Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Go! Sudoku (PSP)
Gunstar Future Heroes (GBA)
WRC (PSP)



Janina Wintermayr
Spielt zurzeit:
Need for Speed: Most Wanted (PSP)
Go! Sudoku (PSP)
Mario Kart DS (DS)



Robert Bannert
Spielt zurzeit:
Tales of Eternia (PSP)
Castlevania: Dawn of Sorrow (DS)
Advance Wars Dual Strike (DS)



Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Nintendogs (DS)
Die Sims 2 (DS)
Gunstar Future Heroes (GBA)



Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Mario Kart DS (DS)
Pro Evolution Soccer 5 (PSP)
Virtua Tennis (PSP)



Stephan Freundorfer
Spielt zurzeit:
Star Wars Battlefront 2 (PSP)
Mario Kart DS (DS)
One (N-Gage)



Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Sonic Rush (DS)
Mario Kart DS (DS)
Kao Challengers (PSP)



Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Castlevania: Dawn of Sorrow (DS)
Mario Kart DS (DS)
Golden Sun (GBA)



Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
GTA: Liberty City Stories (PSP)
Nintendogs (DS)
WRC (PSP)



Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
GTA: Liberty City Stories (PSP)
Phoenix Wright (DS)
Trauma Center (DS)



Raphael Fiore
Spielt zurzeit:
SSX on Tour (PSP)
Mario Kart DS (DS)
Sonic Rush (DS)

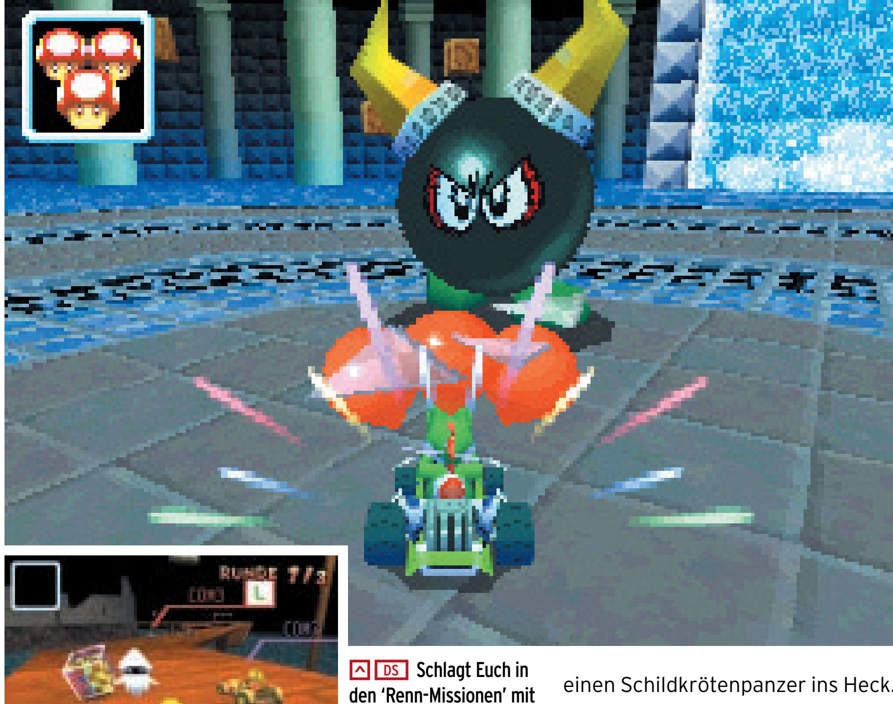


David Mohr
Spielt zurzeit:
Tales of Eternia (PSP)
Castlevania: Dawn of Sorrow (DS)
Mario Power Tennis (GBA)





DS Führungswechsel im Sekundentakt: Auf der kurzen, aber kernigen Baby-Park-Bahn seid Ihr zu keiner Zeit sicher.



DS Schlagt Euch in den 'Renn-Missionen' mit dicken Bossen herum (oben), oder rammt Eure Feinde auf der N64-Geisterstrecke ins Wasser.

Mario Kart DS

Rennspiel >> Fun-Racer



Matthias Schmid

10 von 10

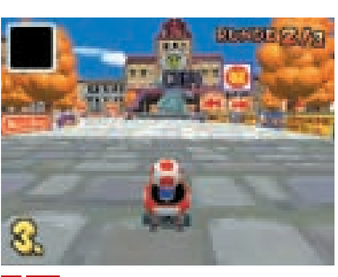
„Verdammt, nur Zweiter! Na gut, ein Rennen noch."

"Mario Kart DS" verbindet die Vorzüge der hochgelobten Vorgänger mit dem unnachahmlichen Mehrspieler-Potenzial der Klapp-Konsole. Kaum ein anderer Titel vereint Zocker jedes Genres zu derart spaßigen Mehrspieler-Schlachten. Wüste Flüche wechseln sich im Sekundentakt mit Jubelschreien ab, wenn Ihr in der letzten Runde vom Ende des Feldes an die Spitze saust – einem goldenen Pilz sei Dank. Vorbildlich, dass sogar DS-Besitzer ohne Modul in den Genuss von acht Pisten kommen. Doch auch Solo-Spieler sollten ihre letzten Reserven in "Mario Kart DS" investieren: Serien-Frischlinge freuen sich über ganze 32 neue Strecken, alte Hasen vergießen Freudentränen ob der klassischen Kurse. Dass die Fun-Racer-Granate grafisch keine Bäume ausreißt, juckt mich ob der sympathischen Gute-Laune-Optik und des exzellenten Kurs-designs nicht die Bohne.

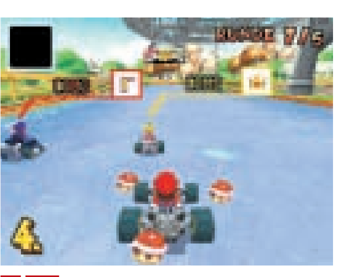
Vorbei die Zeiten, als Nintendos bekannteste Videospielhelden von einem Hüpfabenteuer zum nächsten gerufen wurden. Mario nimmt seine bunte Truppe mit auf Jobsuche: Egal ob als Freizeitkicker, Baseball-Profi, Tanzspielstar in zig Gamecube-Titeln oder Flipperkugel bzw. Rollenspiel-Protagonist auf dem GBA, der pummelige Klempner bevölkert zahlreiche Genres. Nachdem nun auch auf DS sämtliche Prinzessinnen gerettet und Schildkröten besiegt wurden, klettert die Rasselbande um Yoshi, Toad & Co. einmal mehr in die flotten Flitzer der "Mario Kart"-Serie.

Dass es hier weniger bierernst zur Sache geht als beim Tuning-Spektakel "Need for Speed Underground 2" oder dem Simulationsass "DTM Race Driver 2" liegt auf der Hand: Ihr brettert mit allerlei skurrilen Rennschüsseln auf kunterbunten Fantasiekursen – über den Sieg entscheidet nicht nur das fahrerische Können. Stattdessen verleihen aufsammelbare Spezial-Items dem Rennspektakel zusätzlichen Pfiff: Durchbrecht dank Turbopilz-Power die Schallmauer, sorgt mit fiesen Bananenschalen für ungewollte Ausrutscher, schrumpft Eure Kontrahenten auf Ameisengröße oder ballert ihnen einen Schildkrötenpanzer ins Heck. Auch unterscheiden sich die fahrbaren Untersätze der Nintendo-Piloten beträchtlich. Während Donkey Kongs wuchtiger Bolide zwar hohe Geschwindigkeiten erreicht, aber in engen Schikanen seine liebe Not hat, schlittert die wendige Eierschale von Knuddelmonster Yoshi gekonnnt durch fiese Haarnadelkurven.

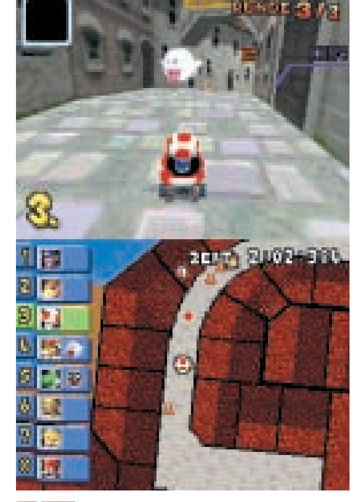
Und davon gibt es auf den 32 Strecken jede Menge: Seinen rekordverdächtigen Umfang verdankt "Mario Kart DS" nicht zuletzt den Vorgängern. Die findigen Japaner integrierten 16 Rundkurse aus den Super-NES-, Nintendo-64-, Game-Boy-Advance- und Gamecube-Epidosen: Ihr kurvt über die legendäre Donut-Piste, rast durch die Maulwurfshügel der Muhmuh-



DS Wiedersehen: Die Piazza Delphino kennt Ihr aus "Super Mario Sunshine".



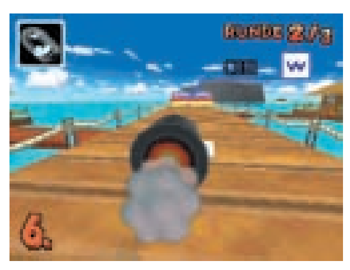
DS Drei rote Schildkrötenpanzer verheißen nichts Gutes für den Vordermann.



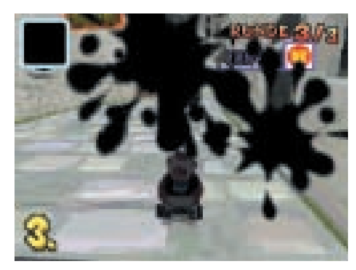
DS Schon ist die Spezial-Waffe weg – der diebische Geist beklaut Euch.



DS Schwarze Piste: Auf der eisigen Abfahrt durchs Skiparadies schlittert Ihr weniger elegant um die Kurven – achtet zudem auf herabrollende Riesenschneebälle.



DS Neue Items sind mit an Bord: Pflügt als rasende Rakete durchs Feld...



DS ...oder sorgt via Tintenklecks-Attacke für schlechte Sichtverhältnisse.

Welt, macht den Babypark unsicher oder dringt in Bowsers verwinkelte Festung ein. Doch auch dieselbe Zahl brandneuer Strecken lädt zu Rennen ein: Über die Piazza Delphino, Waluigis Flipper-Paradies oder Yoshis Wasserparcours seid Ihr noch nie gerast.

— Aus dem Windschatten —

Das gewohnt arcade-lastige Fahrgefühl erfuhr einige Neuerungen. Drängler rammen ihre Widersacher noch effektiver aus der Bahn, elegante Drift-Meister sliden auf der Jagd nach Zehntel-Sekunden via R-Taste geschickt um die Ecken. Sitzt Ihr Eurem Vordermann buchstäblich im Nacken, profitiert Ihr vom Windschatten-Feature: Saugt Euch klammheimlich an den Gegner heran oder genießt sogar einen Extra-Boost.

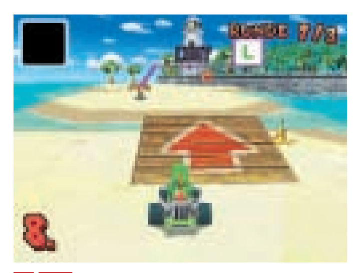
Diesen habt Ihr auch dringend nötig, um in den Genuss der vollen Parcours-Palette zu kommen: Nur wer in den acht 'Grand-Prix'-Wettbewerben regelmäßig das Podium erklimmt, schaltet nach und nach alle Kurse sowie neue Charaktere frei. Geflitzt wird in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden: Anfänger fahren in der 50-Kubikzentimeter-Klasse schnell erste Erfolge ein – Profis finden in den rigorosen Rüpel-Rasern der 150er-Stufe ernsthafte Konkurrenz.

Abseits des Rennalltags entspannen gestresste "Mario Kart DS"-Piloten bei der Jagd nach 'Time Trial'-Bestzeiten oder bei den sogenannten 'Renn-Missionen'. In den abwechslungsreichen Mini-Aufgaben sammelt Ihr Münzen ein, rempelt aufmüpfige Gumbas über den Haufen oder liefert Euch den ein oder anderen kleinen Bossfight. Schließlich laden spezielle Arenen zu den Chaos-lastigen Disziplinen Ballonkampf und Insignien-Jagd: Schießt den Computergegnern die Luftballons vom Kart oder sammelt die erfolgsverheißenden Gold-Embleme ein.

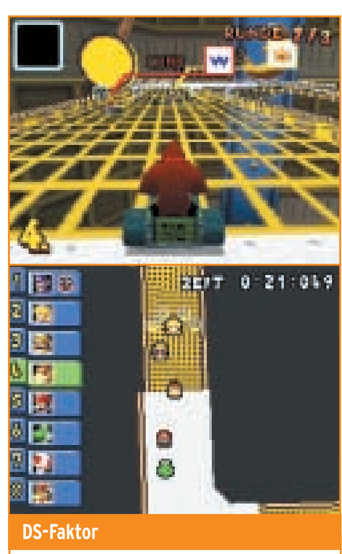
Neben diesen Modi laden auch Standardrennen zu gepflegten Mehrspieler-Duellen ein. Via WiFi-Verbindung düst Ihr mit bis zu sieben anderen Modul-Besitzern über die komplette Kurszahl oder tragt wüste Arenaschlachten aus. Sparsame Zocker ohne "Mario Kart DS"-Karte fordert Ihr immerhin zu Rennen auf acht Kursen in einer Geschwindigkeitsklasse heraus. Befindet Ihr Euch an einem Wireless-Hotspot, sind sogar weltweite Duelle möglich. *ms*



DS Der untere Schirm teilt Euch bei der Insignienhatz die Gegnerpositionen mit.



DS Malerische Kulisse: Am tropischen Strand kommt Ihr in Urlaubsstimmung.



DS-Faktor

Das eigentliche Spielgeschehen findet bei "Mario Kart DS" stets auf dem oberen Schirm statt. Auf dem unteren Display seht Ihr eine nützliche Karte, die Auskunft über gemeine Item-Fallen, die Position der anderen Fahrer und natürlich den Streckenverlauf gibt. Gerast, gedriftet und geschossen wird ausschließlich mit Buttons und Steuerkreuz – das Touch-Feature nutzt Ihr lediglich im Menü. Nett: Pustet via DS-Mikro Eure Luftballons für die Arena-Kämpfe auf.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon








Raphael Fiore

10 von 10

„Der Rennspielgott bringt mich zur Ekstase"

Marios fünfter Fun-Racer-Ausflug überrundet die Konkurrenz und hängt selbst die Vorgänger um Go-Kart-Längen ab. Besonders die exorbitant gute Steuerung via Steuerkreuz hätte ich nicht erwartet. Und im Gegensatz zu meinem Kollegen Oliver überzeugt mich die faire Extrawaffen-Balance – denn dank perfektem Turbo-Einsatz und taktisch kluger Item-Aufbewahrung (Stichwort: Geist oder Stern) hängen Profis Einsteiger locker ab. Auch der neue Windschatten-Extraschub, das pompöse Solo-Abenteuer, die endlos motivierenden Mehrspielerrennen und die grandiosen neuen Strecken sorgen für frenetischen Applaus.



Oliver Schultes

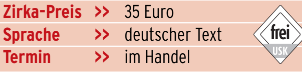
10 von 10

„Nicht nur für alte 'Mario Kart'-Hasen"

Die DS-Episode von Nintendos Fun-Racer-Ikone hat's in sich: genialer Multiplayer-Modus, exzellente Steuerung und eine Vielzahl von Kursen. Das Strecken-Potpourri aus über einem Jahrzehnt "Mario Kart"-Spaß ist sensationell – sensationell abwechslungsreich, sensationell gut designt sowie sensationell spannend. Die neu entworfenen Pisten halten locker mit den alten Klassikern mit, die ein oder andere verleitet sogar zu Jubelarien im Stile von "Mann, wie geil ist das denn!" Aber "Mario Kart DS" weckt nicht nur das Kind, sondern auch das Tier in mir. Nämlich dann, wenn wieder mal ein blauer Panzer meinen ungefährdeten Sieg versaut! Dieses Extra sollte Nintendo ein bisschen besser ausbalancieren.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Nintendo, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	35 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
GBA	**Krazy Racers** (nicht getestet)



Mario Kart DS

Pro
- tadellose Steuerung
- rekordverdächtige Streckenzahl
- Multiplayer-Spaßgarant
- pfiffige Renn-Missionen
- vorbildliches 'Game-Sharing'

Contra
- nix für Simulationsfanatiker

Multiplayer 10 von 10 – 1 bis 8 – Online und WiFi, ein Modul für alle

Grafik 7 von 10

Sound 7 von 10

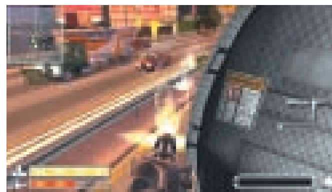


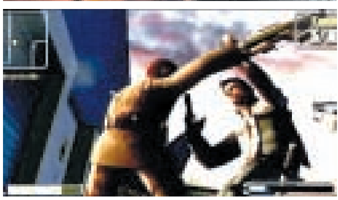
SPIELSPASS

Konkurrenzlos gut: formidabler Rennspielspaß mit gigantischer Streckenzahl und unschlagbarem Multiplayer-Modus.



PSP Leuchtet das gelbe Symbol auf, könnt Ihr auf die Motorhaube oder den Kofferraum eines Fahrzeugs springen und die Insassen unter Beschuss nehmen.





PSP Vielfach im Einsatz: Vom Hubschrauber und zu Fuß stellt Ihr den Gaunern nach.

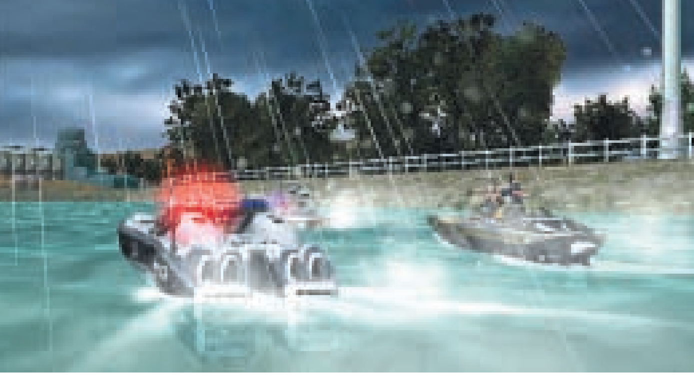
Pursuit Force

Rennspiel >> Action

Nächtliche Dragster-Rennen, absichtlich ausgelöste Massenkarambolagen oder Geisterfahrten auf dem Highway – der gemeine Verkehrsrowdy findet auf der PSP hinreichend Gelegenheit, die Straßenverkehrsordung aufs gröbste zu missachten. Damit ist jetzt Schluss! In "Pursuit Force" schlagt Ihr Euch auf die Seite der Gesetzeshüter und entzieht den Temposündern die Lizenz zum Rasen.

Euer Cop geht dabei alles andere als zimperlich vor: Um fünf Bleifuß-Banden in 30 Missionen das Handwerk zu legen, wird rücksichtslos gerempelt, geschossen und geentert. Schließt Ihr nahe genug zu einem feindlichen Fahrzeug auf, markiert Euer Alter Ego den Stuntman und springt auf die Motorhaube oder den Kofferraum des Gegnerautos. Mit Können hat das waghalsige Manöver weniger zu tun. Automatisch wechselt der Polygon-Polizist auf das andere Vehikel – Ihr müsst nur im rechten Moment aufs Knöpfchen drücken. Mit aufgeladener Gerechtigkeitsleiste entert und schießt Ihr gar gleichzeitig in Slow-Motion. Die Feindbeseitigung wird jedoch mit Waffengewalt und wilden Lenkmanövern gekontert. Im schlimmsten Fall hängt Ihr Zentimeter über dem Asphalt an der Stoßstange und versucht durch Hämmern der Richtungstasten die Balance zu wahren.

Die Missionen verlangen in jeder Lage vollen Körpereinsatz: Mal soll ein Waffenkonvoi eskortiert, ein Überläufer vor rachsüchtigen Mafiosi beschützt, randalierende Ex-Häftlinge zur Strecke gebracht oder ein Killer unauffällig verfolgt werden. Auf Streife geht Ihr nicht nur mit diversen Vier- und Zweirädern, sondern auch per Boot, Hubschrauber und zu Fuß. Per pedes macht der Vollgas-Cop aufgrund hakeliger Steuerung jedoch keine besonders gute Figur. *jw*



PSP Ob an Land, in der Luft oder auf dem Wasser: Euer "Pursuit Force"-Cop fühlt sich überall wohl. Erwartungsgemäß steuern sich Boote träger als Straßenvehikel.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>>	Bigbig Studios, England
Hersteller	>>	Sony
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

USK 16

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich



Pursuit Force

Pro
+ abwechslungsreiche Missionen
+ einfache Handhabung
+ launiges Fahrzeug-Entern

Contra
- hoher Schwierigkeitsgrad
- dilettantische Laufmissionen
- stockende Grafik

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Schwerer als die Polizei erlaubt: Knüppelhartes Action-Rennspiel mit technischen Schwächen.



Matthias Schmid 6 von 10

„Erst schießen, dann fragen!"

Wenn ich bei "Pursuit Force" über die Pisten heize, cineastisch auf die Motorhaube meiner Verfolger hechte oder Mafiosi-Kutschen samt Anzug tragendem Personal durchsiebe, ist auf dem Highway wahrlich die Hölle los. Bin ich den Bösewichten aber zu Fuß auf den Fersen, bringen mich miese Laufsteuerung und hakelige Zielerfassung zur Weißglut. Und warum untersagt mir Sony, meine bleihaltige Gerechtigkeitsliebe in drahtlosen Duellen auszuleben?



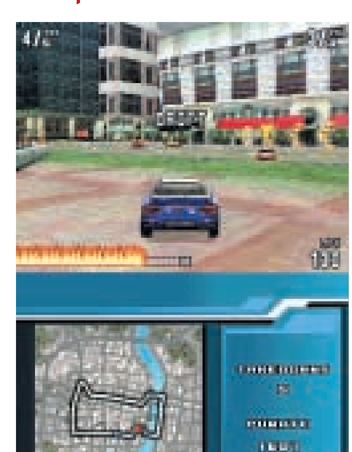
Janina Wintermayr 7 von 10

„Stress im Straßenverkehr"

Wer hätte gedacht, dass Polizeiarbeit so frustrierend sein kann. Entgegen der Erwartung haben die Bigbig Studios den Schwierigkeitsgrad nicht heruntergefahren – Wutanfälle sind dank pedantischer Zeitlimits, übermächtiger Computer-Gegner und fehlender Checkpoints vorprogrammiert. Das ist schade, denn "Pursuit Force" hat durchaus seine unterhaltsamen Seiten: So gefallen der rabiate Fahrzeug-Wechsel, die abwechslungsreichen Missionen und die schicke Aufmachung – auch dann, wenn die Grafik ins Stocken kommt.

Burnout Legends

Rennspiel >> Arcade



DS Oben wird Gas gegeben, unten seht Ihr die Streckenführung.



DS Rauch statt Feuer: Der Crashbreaker verpufft in einer mickrigen Effektwolke.

DS-Faktor

"Burnout Legends" macht von den DS-Features so gut wie nicht Gebrauch. Im unteren Display werden lediglich Streckenkarte und aktueller Punktestand angezeigt; der Touchscreen hat überhaupt keinen Nutzen, im Rennen wird stets mit Digi-Kreuz gesteuert. Zumindest im Menü könnt Ihr via Stylus navigieren.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Das DS-Pendant zu "Burnout Legends" gibt sich zugeknöpft: Statt auf die Handheld-spezifischen Features wie Doppel-Bildschirm und Touchscreen einzugehen, liefert Electronic Arts inhaltlich eine 1:1-Umsetzung der PSP-Version.

Im Mittelpunkt des Renngeschehens steht der World-Tour-Modus. Unterteilt in fünf Klassen tretet Ihr bei Runden- und Zeitrennen, Road Rage, Eliminator und Verfolgungs-Wettkämpfen an. Ohne Rücksicht auf Verluste brettert Ihr durch 70 Einzel-Events und schickt Eure Konkurrenz mittels herzhafter Rempler ins Verderben. Wer sich mit kleineren Unfällen nicht zufrieden gibt, nutzt sein zerstörerisches Talent bei Massenkarambolagen. Von den beliebten Crash-Kreuzungen ist auf dem DS allerdings wenig übrig geblieben. Deren Anzahl wurde radikal zurückgestuft und die verbliebenen Rennen auf die Wagenkategorien aufgeteilt.

Im Multiplayer-Modus gilt: Mit nur einem Modul kommen zwei Spieler in den Genuss – fünf, wenn jeder ein Modul besitzt. *jw*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 6

Alternativen

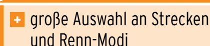
PSP	**Burnout Legends** (90 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Need for Speed Underground 2** (nicht getestet)



Janina Wintermayr 4 von 10

„Fahren wie auf Schienen"

"Burnout Legends" ist wie ein Verkehrsunfall – schlimm, aber man muss einfach hinsehen. Auf dem DS setzen die Entwickler konsequent in den Sand, was die "Burnout"-Serie groß gemacht hat. Die flotte Optik kommt ins Ruckeln, vom brillanten Schadensmodell ist nicht nicht mehr viel übrig geblieben und die Crash-Kreuzungen wurden der Lächerlichkeit preisgegeben. Die DS-Version kann technisch nicht annähernd mit dem PSP-"Burnout" mithalten, aber müssen die Autos deswegen gleich wie auf Schienen fahren?



Burnout Legends

Pro
- große Auswahl an Strecken und Renn-Modi

Contra
- mickriges Schadensmodell
- Grafik kommt ins Ruckeln
- wenige Crash-Strecken
- schwammige Steuerung

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 5, WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

52 von 100 SPIELSPASS

Umfangreich, aber technisch enttäuschend dank grober Ruckel-Optik und verkorkstem Fahrverhalten.

WRC

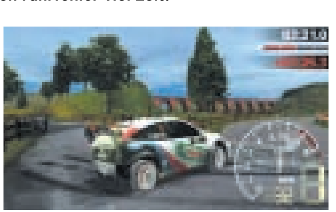
Rennspiel >> Simulation



PSP Der oft verzwickte Streckenverlauf erfordert höchste Konzentration. Gerade an Abgründen und bei enger Straßenführung kosten Fahrfehler viel Zeit.

Der Nächste bitte: Nach dem Erzrivalen "Colin McRae Rally 2005 plus" im letzten Heft will Sonys "WRC" die portable Rallye-Krone erobern. Doch statt einer 1:1-Umsetzung erwartet Offroad-Piloten eine deutlich simplifizierte Steuerung. Nach ein wenig Einarbeitung gelingen kontrollierte Drifts und genaues Kurvenzirkeln mühelos. Die diversen Bodenbeläge unterscheiden sich fahrerisch aber nicht allzu sehr. Etwas mager fallen daneben die Spielmodi aus: Neben Einzeletappen und Rallyes tretet Ihr nur zur Meisterschaft an. Hier kämpft Ihr zwar bloß gegen die Zeit, dennoch fahren die Gegner als Geisterwagen mit. So seid Ihr immer über die aktuelle Position informiert. Der Schaden am eigenen Boliden beschränkt sich auf die Karosserie.

Die einzelnen Etappen zeichnen sich durch stimmige Umgebungen und verzwickte Streckenführung aus. So solltet Ihr dem Beifahrer gut zuhören, um die nächste Kurve exakt zu nehmen. Die flüssige wie abwechslungsreiche Optik überzeugt ebenso wie der gelungene Motorensound. *ts*



PSP Trotz Arcade-Einschlag sind Drifts mit etwas Übung kein Problem.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Traveller's Tales, England
Hersteller	Sony
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	komplett deutsch
Termin	im Handel

USK frei

Alternativen

DS	**keine erhältlich**
GBA	**Colin McRae Rally 2.0** (nicht getestet)



Thomas Stuchlik 8 von 10

„Fahrspaß über Stock und Stein"

Im Vergleich zur PS2-Version wurde "WRC" zwar vereinfacht, macht aber nach Eingewöhnung trotzdem richtig Freude. Das nach wie vor exakte Handling steht auf der Habenseite, nerviges Hängenbleiben an Randobjekten und die teils zu späten Beifahreransagen kratzen etwas am Spielspaß. Auch sollten Einsteiger wegen dem anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad zuerst Übungsrunden drehen. Optisch gefallen nette Wettereffekte wie Regen und Schnee. Trotz weniger Tiefgang als "Colin McRae" bringt mir "WRC" mehr Spaß.



WRC

Pro
- fordernde Strecken
- gut für zwischendurch
- flüssige Optik
- exaktes Fahrzeug-Handling...

Contra
- ...mit wenig Simulations-Charakter
- kein Karriere-Modus

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 8, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

84 von 100 SPIELSPASS

Spaßige und motivierende Offroad-Raserei mit gelungener Steuerung und starkem Arcade-Charakter.





Nichts für Spätaufsteher: PSP In "Need for Speed: Most Wanted 5-0-1" gibt es keine Nacht mehr – jetzt wird bei hellstem Tageslicht gerast.

Need for Speed Most Wanted 5-1-0

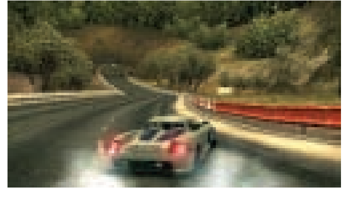
Rennspiel >> Arcade

Nur drei Monate nach der ersten "Need for Speed"-Episode für die PSP geht "Most Wanted 5-1-0" an den Start – die Zahlen entsprechen dem US-Polizeicode für jene Fahrzeuge, die das Tempolimit überschreiten.

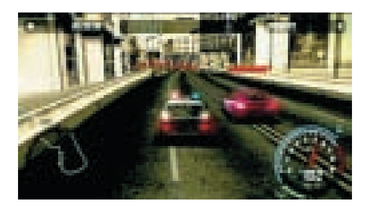
Wie gewohnt geht's gegen andere getunte Asphalt-Heizer um den Sieg, diesmal spielen aber die Gesetzeshüter eine wichtige Rolle. Missachtet Ihr während eines Rennens die Verkehrsregeln, steigt Euer Fahndungsstatus und ruft die Polizei auf den Plan. Erst verfolgen Euch normale Streifen, kurz darauf besser ausgerüstete Einheiten und zuletzt werden sogar Straßensperren aufgestellt. Um den Hindernissen zu entgehen, zündet Ihr den Nitroschub oder aktiviert den 'Speedbreaker': Dann wird die Zeit verlangsamt und Ihr könnt kurzfristig besser ausweichen.

Ihr solltet auf jeden Fall vermeiden, angehalten zu werden: Neben der fälligen Verhaftung und Geldstrafe verliert Ihr auch alle Respektpunkte, die Ihr im betreffenden Rennen ergattert habt. Die braucht Ihr, um 'Blacklist'-Fahrer herauszufordern. Gewinnt deshalb Läufe, bei denen Ihr z.B. normal siegen oder ein Mindestmaß an 'Fahndungsstatus' einfahren sollt. Gelegentlich steht ein knappes Zeitlimit an oder der Letzte am Ende einer Runde scheidet aus. Im Lauf des Spiels schaltet Ihr zehn Rundkurse und 16 Vehikel zum Kauf frei – die frei erkundbare Großstadt bleibt leider erneut den stationären Konsolen vorbehalten.

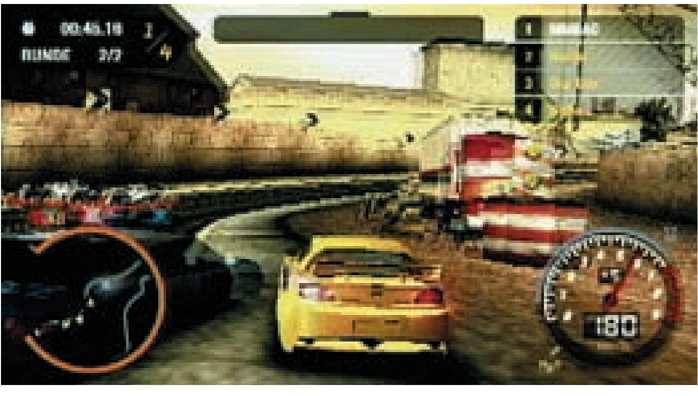
Abseits der Karriere fahrt Ihr einzelne Rennen oder zeigt Euer Können in zwei PSP-eigenen Modi. Fahrt einen Mindestabstand zur Polizei heraus oder schlagt Euch selbst auf die Seite des Gesetzes und verhaftet Tuning-Raser. WiFi-Zocker werden diesmal besonders beglückt: Im heimischen Kreis dürfen vier Teilnehmer ran, via Internet-Verbindung fahrt Ihr immerhin zu zweit Duelle aus. *us*



PSP Einige Strecken führen durch fast unberührte Berg-Passagen.



PSP Im PSP-eigenen Renn-Modus stoppt Ihr als Polizei Temposünder.



PSP Wer schnell fährt, zieht die Gesetzeshüter magnetisch an: Werdet Ihr als große Gefahr eingestuft, stellt die Polizei Blockaden (links im Bild) in den Weg.



Ulrich Steppberger 7 von 10

„Von der coolen Idee bleibt zu wenig übrig"

Wer erst vor kurzem "Underground Rivals" gekauft hat, für den ist "Most Wanted 5-1-0" keine Pflicht-Anschaffung. Was auf den stationären Konsolen für viel frischen Wind sorgt, wird bei der PSP-Fassung zum lauen Lüftchen – die Polizei-Verfolger kommen auf abgeschlossenen Rundkursen nur wenig zur Entfaltung. Was übrig bleibt, ist also (fast) nur ein neues Pisten- und Auto-Sortiment, zumal die Renn-Modi jetzt weniger abwechslungsreich ausfallen.



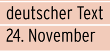
Janina Wintermayr 7 von 10

„Gewohnte Tuning-Raserei"

"Underground Rivals" dreht noch fleißig seine Runden am Markt und schon schickt Electronic Arts die nächste "Need for Speed"-Episode auf die Strecke. Ein bisschen zu voreilig, wie ich meine. "Most Wanted" spielt sich wie der Vorgänger und sieht genauso aus – abgesehen von der Tatsache, dass die Rennen nun am Tag stattfinden. Etwas mehr Zeit, und aus dem abgespeckten "Underground"-Abklatsch hätte ein origineller Tuning-Raser werden können.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	24. November



Alternativen

DS	**Need for Speed Underground 2** (nicht getestet)
GBA	**GT Advance 3** (nicht getestet)



NfS Most Wanted 5-1-0

Pro
- Grafik flüssiger als beim Vorgänger
- stimmiger Soundtrack
- Online-Spiel möglich

Contra
- Analog-Steuerung sehr sensibel
- wenige Strecken
- Rennvarianten monoton

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 – Online und WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

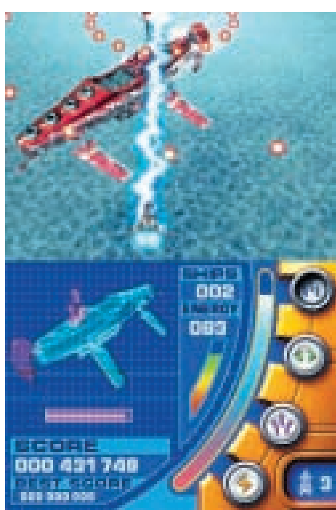
76 von 100 SPIELSPASS

Schicker Tuning-Raser, der sich aber vom nächtlichen Vorgänger nur wenig abhebt – trotz reizvoller Ideen.

Nanostray

Action >> Shoot'em-Up





DS Oft habt Ihr kaum Zeit, den unteren Bildschirm zu betrachten: Zum Glück sind Infos wie Radarschirm (links) und Boss-Schwachstellen (rechts) zweitrangig.

Die Raumschiff-Ballerei aus deutschen Entwickler-Labors gibt sich schnörkellos: Als wackerer Pilot eines futuristischen Gleiters nehmt Ihr es über acht Levels mit einer außerirdischen Flotte auf. Dabei wird in klassischer Shooter-Manier gefeuert, was das Zeug hält. Am Ende jedes Abschnitts warten dicke Obermotze, die nur an wenigen Stellen verwundbar sind. Per Touchscreen wechselt Ihr zwischen vier Waffensystemen, auf Knopfdruck sammelt Ihr von Feinden hinterlassene Kapseln auf, die Punkte und Superschuss-Energie bringen. Neben der Rekordjagd durch einzelne Levels wagt Ihr Euch an Herausforderungen mit fiesen Vorgaben oder ballert zu zweit. *us*

DS-Faktor

Das Geschehen konzentriert sich eindeutig auf das oberen Display; unten findet Ihr Daten wie Punkte und Leben sowie einen Radarschirm, der lediglich bei den Boss-Kämpfen einen Minimalnutzen hat. Der Touchscreen-Gebrauch ist eher nachteilig, weil der Waffenwechsel in der Hektik mehr ablenkt als hilft.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Shin'en, Deutschland
Hersteller >>	Majesco/THQ
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

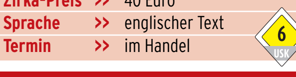
PSP	keine erhältlich
GBA	Gunstar Future Heroes (85 von 100 in dieser Ausgabe)

Nanostray

Pro
- sehr schöne 3D-Optik
- Mut zum nostalgischen Ballern
- motivierend für High-Score-Jäger

Contra
- geringer Umfang
- Geschehen teils unübersichtlich
- Herausforderungen extrem hart

Multiplayer: 4 von 10 — 1 bis 2, WiFi, ein Modul für alle



Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

68 von 100 SPIELSPASS

Traditionelles Shoot'em-Up im ansehnlichen 3D-Kleid, das allerdings kurz und etwas ideenarm ausfällt.

Ulrich Steppberger — 6 von 10

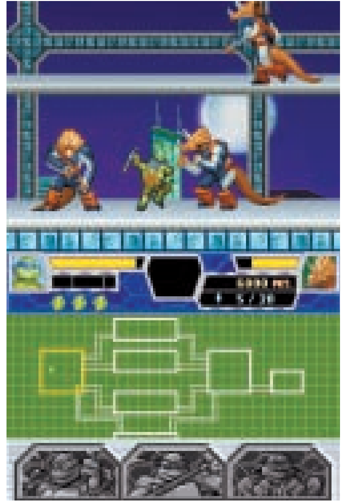
„Dauer-Action und Grafik-Demo"

Technisch macht "Nanostray" eine schicke Figur und taugt prima zur Präsentation der DS-Fähigkeiten. Hinter ansehnlicher Optik und guter Musik steckt mir aber ein zu biederes Grundkonzept: Die strikte Konzentration auf nostalgische Genre-Standards wirkt altbacken, zumal die wenigen Touchscreen-Elemente eher stören. Habt Ihr die paar Levels gesehen (lange braucht Ihr dazu auf normalem Schwierigkeitsgrad nicht), bleibt nur noch die Rekordjagd – wer darauf steht, bekommt aber gelungene Ballerkost.

Mutant Nightmare

Teenage Mutant Ninja Turtles 3

Action >> Beat'em-Up



DS Sterbt, dreigehörnte Ausgeburten! Leo im Kampf gegen drei groß gewachsene Saurier. Unten seht Ihr die Levelkarte.

Obwohl das allgemeine Interesse an den einst hippen Ninja-Schildkröten inzwischen abgeflaut ist, lockt Konami die Turtles mit sturer Regelmäßigkeit zum Lizenz-Frondienst aus dem Kanal. Der dritte Teil der aktuellen Turtles-Reihe "Mutant Nightmare" erscheint auch für DS und bietet traditionelle 2D-Action im Universum von Leonardo, Raphael & Co.

In 30 Einzel- und 20 Mehrspieler-Levels hopst Ihr mit einem der vier grünen Gesellen über Baugerüste, durch den Untergrund oder in feindliche Basen und verprügelt mit Schwert oder Nunchaku die Shredder-Schergen.

Triceratops-Saurier, Footclan-Soldaten und fliegende Roboter prasseln in schöner Regelmäßigkeit auf Euer Quartett ein und werden mit einfachen Schlag-Kombos aus dem Weg geklopft. Dazwischen gibt's seitlich ablaufende Ballereinlagen und einfache Touchscreen-Spiele. An bestimmten Stellen ruft Ihr per Knopfdruck einen Turtle-Kollegen zu Hilfe, der Euch auf besonders hohe Simse wirft. Manche Abschnitte erreicht Ihr nur, wenn Ihr die speziellen Fähigkeiten der Krötenkrieger einsetzt. Don hackt Computer und Leo schneidet Gitter entzwei. *mw*

DS-Faktor

Der untere Bildschirm zeigt im Standard-Spielmodus eine Übersichtskarte der Umgebung. Außerdem könnt Ihr hier Eure Krötenbrüder für Doppel-Aktionen anwählen; das klappt allerdings komfortabler per Knopfdruck. Touchscreen-Minispiele, wie das Drehen von Ventilen in der Kanalisation, sind eher Dreingabe.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Mirage Studios, USA
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	Spider-Man 2 (72 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	Mega Man Zero 4 (80 von 100 in Ausgabe 1)

TMNT 3: Mutant Nightmare

Pro
- Wiedersehen mit den Turtles

Contra
- winzige Spielfiguren
- hässliche Hintergründe
- langweilige Levels
- störrische Kampfsteuerung
- ideenlose Touchscreen-Spiele

Multiplayer: 4 von 10 — 1 bis 4, WiFi, ein Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 6 von 10

42 von 100 SPIELSPASS

Überflüssige Umsetzung einer veralteten Lizenz; hinkt dem aktuellen Action-Standard meilenweit hinter.

Max Wildgruber — 4 von 10



„Da ess' ich lieber Schildkrötensuppe"

Die endlose Versoftung der Turtles-Lizenz mag für extreme Fans noch interessant sein. Die spielerische Umsetzung des Krötenkrieges ist dagegen ein indiskutabler Fall für den Kanal. Winzige, lieblos animierte Figuren, hässliche 2D-Hintergründe auf GBA-Niveau und dröges Level-Design sind klare K.O.-Kriterien für den Mutanten-Alptraum. Dazu kommt die Missachtung der besonderen DS-Features, mittelmäßige Musik und eine störrische Kombo-Steuerung. Meister Splinter möge Konami mit einer Rattenplage bestrafen!



PSP Als Team oder erbitterte Feinde: Anders als beim PS2- und Xbox-"Battlefront 2" dürfen keine zwölf, sondern nur vier Spieler gemeinsam loslegen.



PSP Schlüpft mit Euren Freunden in die Haut imperialer Sturmtruppen und zerblast die Droiden-Armee der Seperatisten in schwelende Einzelteile!

Star Wars Battlefront 2

Action >> Third-Person-Shooter

Die Galaxis erobern und unterjochen, sie retten – oder auf Imperium bzw. Rebellion pfeifen und seine eigenen Schäfchen ins Trockende bringen: Vor diese Wahl stellt Lucas-Arts' kleines „Battlefront" den „Star Wars"-Fan bereits im Einstiegsmenü – denn wie im ersten Teil müsst Ihr Euch nicht zwangsläufig auf die Seite der Rebellen schlagen. Vielmehr entscheidet Ihr Euch für eine von beiden Seiten, spielt Eroberungsfeldzüge in den unterschiedlichsten Epochen von Lucas' Universum nach – oder verdingt Euch als Abtrünniger, der seine Brötchen mit interlagaktischem Diebesgut verdient.

Eigentlich wurde die „Battlefront"-Reihe für explosive Multiplayer-Gefechte im lokalen Netzwerk oder im Internet entwickelt – aber für die Handheld-Version hat Entwickler Savage den Einzelspieler-Modus gehörig aufgemotzt. Zwar dürft Ihr nach wie vor gegen menschliche Mitspieler antreten (nur über Wireless LAN, der Internet-Modus der großen Brüder fehlt), aber kurze, knackige Baller-Missionen in jeglichen Winkeln des „Star Wars"-Universums sollen vor allem zum Singleplayer-Shootout zwischen Tür und Angel locken. Prescht mit X-Wing bzw. Tie-Fighter durch den Orbit eines umkämpften Planeten, versengt als Klon-Krieger verhasste Knuddel-Kameraden wie Ewoks und Gunganern den Pelz oder schleust in den Stiefeln eines Allianz-Angehörigen imperiale Daten durch den feindlichen Stellungen. All das erlebt Ihr entweder Mission für Mission als Kampagne – oder, indem Ihr zwischen unterschiedlichen Welten und Fraktionen den Schauplatz für einen Einzel-Einsatz wählt.

Und wer Schlachten im ganz großen Maßstab bevorzugt, der versucht sich bei der 'Galaxie-Eroberung' als angehender Imperator: Besetzt auf einer taktischen Sternenkarte mit Euren Zerstörern eine Welt nach der anderen und erobert die neuen Territorien wie gewohnt als Action-Kämpfer. Nachdem Ihr zwischen unterschiedlichen Typen Euren Wunsch-Soldaten gewählt habt, geht's aus der Verfolger-Perspektive zur Sache. Euer Weltraumkrieger feuert auf Schultertasten-Kommando Blaster, Plasma-Werfer bzw. Scharschützengewehr ab oder schwingt sein Laser-Schwert. Kassiert er einen tödlichen Treffer, kommt der nächste Kollege dran. *rb*



Robert Bannert

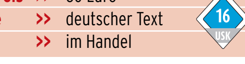
6 von 10

„Großes Paket mit vielen kleinen Mängeln"

Unzählige Welten, Einheiten, Vehikel und Modi wähnen den „Star Wars"-Kultisten im siebten Himmel – aber die triste Aufmachung und die konfusen Kontrollen holen ihn schnell auf den Boden der verpixelten Tatsachen zurück. Selbst mit der einfachsten Button-Belegung verkommt die Ballerei schnell zur chaotischen Laser-Show – zumal die taktischen Möglichkeiten der großen „Battlefront 2"-Versionen auf ein Minimum reduziert wurden. Und überhaupt: Wo sind Eure KI-Kollegen geblieben, die gemeinsam mit Euch die Feindstellungen erobern? In der Handheld-Version ist das Schlachtfeld zum Einmann-Einsatzgebiet geworden! Was bleibt, ist ein vielfältiges Multiplayer-Stelldichein für Fans. Solisten lassen trotz lobenswerter Ansätze die Finger davon.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Savage, USA
Hersteller >>	LucasArts / Activision
Zirka-Preis >>	60 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich



Star Wars: Battlefront 2

Pro
- viele spielbare Einheiten-Typen
- detailgetreue Vorlagen-Umsetzung
- klangvoller Williams-Soundtrack

Contra
- sperrige Steuerung
- unübersichtliche Kameraführung
- hässliche, rucklige Pixel-Welten

Multiplayer 7 von 10
1 bis 4 – WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik 6 von 10

Sound 8 von 10

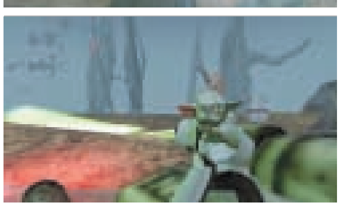
65 von 100 SPIELSPASS

Die Macht ist nicht mit uns: Taktisch fragwürdige Chaos-Ballerei für Hardcore-Jedis und Multiplayer-Fans.



PSP Schlacht im Planeten-Orbit: Wählt statt einer Kampagne die Einzelmissionen, dann dürft Ihr direkt an Bord eines Kampfjägers durchstarten.



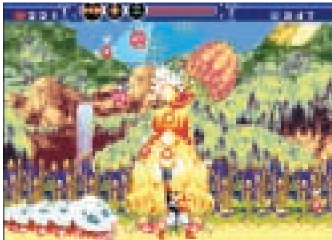

PSP Wer gekonnt ballert, darf für kurze Zeit bekannte Figuren spielen.





GBA Die Liebe der Entwickler für Endgegner begeistert: Dieser grüne Verwandlungskünstler überrascht Euch mit unglaublich vielen neuen Angriffsformen.





GBA In witzigen Minispielen rettet Ihr etwa Küken (oben). Einige Gegner kennt Ihr schon aus dem 'Mega Drive'-Original.

Gunstar Future Heroes

Action >> Shoot'em-Up



Von 1985 bis 1995 gehörten 2D-Ballereien zu den beliebtesten Genres – es gab sie wie Sand am Meer. Heute sieht's anders aus. Genre-Liebhaber suchen pure zweidimensionale Schießereien wie die Nadel im Heuhaufen. Auch wir haben gefahndet und "Gunstar Future Heroes" gefunden. Dieses Spiel stammt vom japanischen Kultentwickler Treasure, der seit Mega-Drive-Zeiten prächtige 2D-Actionspiele gegen den Zeitgeist inszeniert.

Wer jetzt einen müden Aufguss des Originals aus dem Jahr 1993 befürchtet (erschien damals für die 16-Bit-Konsole Sega Mega Drive), sieht sich getäuscht. Eure Protagonisten stürzen sich in ein brandneues Abenteuer: Zwar ballert Ihr Euch immer noch durch stark bevölkerte horizontal scrollende Abschnitte, aber Treasure verpasste den Feinden und dem ausgeklügelten Waffensystem einen neuen Anstrich. Euer Heldenduo verfügt über drei Grundwaffen: Röstet Gegner mit zielsuchendem Laser oder feuert aufmüpfigen Feinden eine MG-Salve in den Hintern. Unüblich läuft der Nahkampf ab: Euer Alter-Ego verdrescht Opponenten mit heftigem Aufwärtshaken, Blutgrätsche, Sprungkick oder Würfen.

Nach einem furiosen Startabschnitt wählt Ihr aus vier Levels: Kämpft Euch durch eine futuristische Stadt, durchforstet den grasgrünen Dschungel mit temperamentvollen Flora-Wesen oder verfolgt auf einem Mini-Dino einen Zug. Zwischendurch trefft Ihr auf diverse Zwischen- und Endbosse. Diese protzen mit schierer Größe und monströser Energieleiste – lasst Euch davon nicht abschrecken. Mit der richtigen Taktik geben die Goliaths klein bei.

Für Abwechslung sorgen Minispiele und das Würfelbrett: Rettet Küken vor nimmersatten Aliens, schubst den Riesenteddy vor einen anbrausenden Lastwagen, besiegt einen Blob im Swimmingpool oder flieht unter Zeitdruck aus dem Labyrinth. Neben meist horizontalen Ballereinlagen streut Treasure vertikale und rotierende Levels ein. *rf*

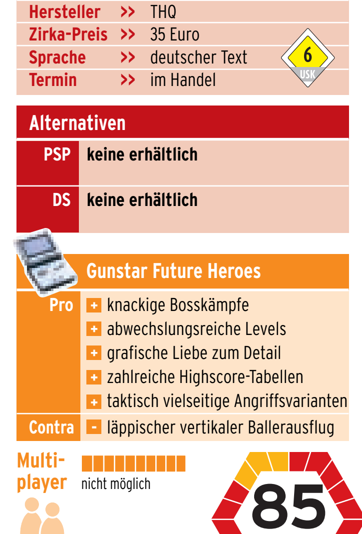
Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Treasure, Japan
Hersteller	THQ
Zirka-Preis	35 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	keine erhältlich



Gunstar Future Heroes

Pro
- knackige Bosskämpfe
- abwechslungsreiche Levels
- grafische Liebe zum Detail
- zahlreiche Highscore-Tabellen
- taktisch vielseitige Angriffsvarianten

Contra
- läppischer vertikaler Ballerausflug

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 6 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Traditionelle 2D-Schießerei mit Bombastoptik, taktischen Endgegner-Scharmützeln und bunten Levels.

Matthias Schmid 9 von 10

„Mehr Explosionen passen auf kein Modul"

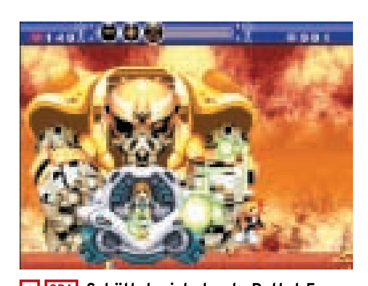
Wie schon "Astro Boy: Omega Factor" vom selben Entwickler entfachen auch die "Gunstar"-Helden ein atemberaubendes Action-Feuerwerk auf Nintendos kleinster Spielemaschine. Im Sekundentakt versohle ich Roboterriesen via Laser den metallischen Hintern oder brenne dem Schurkenpack eins mit dem MG auf den Pelz. Wenn ich mal Lust auf Keilereien habe, auch kein Problem: Euer Charakter verfügt über ein überraschend vielfältiges Angebot an Nahkampfmanövern – u.a. artistischer Flugkick oder satter Uppercut. Selbst die Brettspiel-Passagen lassen mir die Wahl: entweder in kleinen Schritten jedes Minispiel absolvieren oder den härtesten Prüfungen ausweichen. Da stört's auch nicht, dass neben der formidabel präsentierten 2D-Action nicht viel spielerische Abwechslung geboten wird.



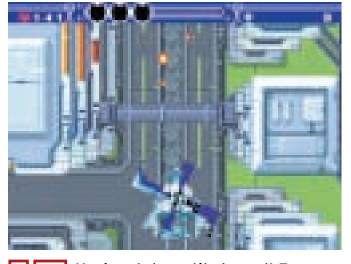
Raphael Fiore 9 von 10

„Ich schenke Dir mein Action-Herz, Treasure"

Krach, Boom, Bäng! Ab der ersten Sekunde stürzen sich zahllose Piesacker auf Euren Helden. Mein Motto heißt trotzdem: Immer locker bleiben. Denn dank wuchtigen Nahkampf-Box- und Fußtritteinlagen halte ich die wuseligen Antagonisten auf Distanz und ballere sie danach mit meiner fetten Wumme stilvoll ins Videospiel-Nirwana – den vielseitigen strategischen Varianten sei Dank. In den kurzen Verschnaufpausen ergötze ich mich an mirakulösen Hintergründen, zuckersüßen Helferlein und herrlichen Animationen. Am meisten spornen mich an diesem 2D-Ballerinferno die Boss-Kämpfe an. Mit der richtigen Taktik haut Ihr die bildschirmgroßen Bösewichte trotz ellenlanger Energieleiste ohne Lebensverlust weg. Die lasche vertikale Schießerei stört diese Prachtballerei nur am Rande.



GBA Schüttel mich durch: Rettet Eure Pilotin aus den fiesen Fängen dieses wärmeempfindlichen Robo-Bosses.



GBA Horizontal, vertikal, egal! Euer Protagonist ballert in allen Lagen. Diese Sequenz nervt aber mit trägem Ablauf.

Ultimate Spider-Man

Action >> Action-Adventure

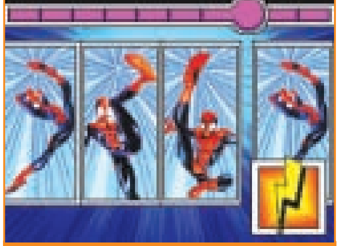


DS Wem helft Ihr zuerst? Oft müsst Ihr gleich mehrere Opfer flink befreien!

Nach 40 Jahren treuer Dienste hat sich der Spinnenmann ein optisches und inhaltliches Update verdient: Marvel rollt die berühmte Comic-Serie von vorn auf, diesmal schlummern aber böse Mächte in dem Helden – Spider-Man verwandelt sich regelmäßig in sein böses Alter-Ego Venom und legt dann in einem Wutanfall ganze Straßenzüge in Schutt und Asche.

Während Ihr auf stationären Konsolen völlig frei durch 3D-Manhatten schwingt und individuelle Missionen sucht, müssen Handheld-Spinnen wie in früheren Umsetzungen vorgegebenen Levels folgen. Die DS-Version ist eine elegante Mischung aus Konsolen-Vorlage, Touchscreen-Minispielen und Jump'n'Run-Konzept: Auf Eurem Weg durch die linearen Pfade der 3D-Stadt begegnet Ihr nicht nur schlagkräftigen Gangstern, sondern auch allerlei hilfsbedürftigen Passanten. Egal ob sie an der Dachrinne baumeln oder unter einem Auto eingeklemmt sind, mit Euren Superkräften helft Ihr ihnen aus der Patsche. Außerdem erwarten Euch Schwerverbrecher-Fights, bei denen die Kamera ganz nah ran zoomt. *oe*





DS-Faktor

Das Abenteuer spielt sich nur auf einem Bildschirm ab, der wechselt jedoch: Auf dem anderen Screen sorgen etwa bei Combos (Bild) abgestimmte Comic-Szenen für Untermalung. Außerdem nutzt Ihr den Touchscreen für die Minispiele – wer ein eingezwicktes Unfallopfer befreien will, muss etwa einen mächtigen Ruck ansetzen.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Vicarious Vision, USA
Hersteller >>	Activision
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Spider-Man 2** (72 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Ultimate Spider-Man** (70 von 100 in dieser Ausgabe)



Oliver Ehrle 8 von 10

„Spider-Man wird seinem Vorbild gerecht"

"Ultimate Spider-Man" wird seinem berühmten Vorbild nicht nur mit stilechter Comic-Grafik gerecht, sondern bietet auch inhaltlich jede Menge Abwechslung. Kämpfe, Kraxelei und die hilfreichen Minispiele vereinen sich zu einem vielseitigen Spinnen-Abenteuer, das jede Aufgabe ansprechend in Szene zu setzen weiß – dabei gaukeln die 3D-Hintergründe etwas Freiheit vor. Nur die Gelegenheitskämpfe mit ganzen Banden können auch in der DS-Version etwas hektisch werden – haltet Euch den Rücken frei!

Ultimate Spider-Man

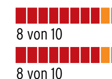
Pro
- vielseitig talentierter Held
- massig Sonderaufgaben
- Action-geladene Superfights

Contra
- teils sehr knappes Zeitlimit
- knifflige Trial&Error-Stellen
- kein Multiboot

Multiplayer: 4 von 10 — 1-2, Funk, 1 Modul pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10





78 von 100 SPIELSPASS

Vielseitiges Prügel-Abenteuer, das mit stilechter Grafik und ordentlich Abwechslung überzeugt.

Ultimate Spider-Man

Action >> Action-Adventure



GBA So helft Ihr auf dem GBA: Ein Schlag auf den Generator lässt die Laser-Barrieren verschwinden.

Wie die GBA-Umsetzung von "Spider-Man 2" orientiert sich auch "Ultimate Spider-Man" nicht an anderen Videospiel-Versionen. Ihr erlebt Spideys Abenteuer in sieben eigenständigen Missionen zu je drei Kapiteln, das böse Alter-Ego Venom ist ebenfalls dabei.

Bei der Verbrecherjagd erlebt Ihr jede Menge Kämpfe und etwas Kraxelei. Jeder Abschnitt besteht aus einem Häuserblock, dessen Gebäude Ihr innen und außen erforscht – Spidey kann an Wänden und Decken kriechen und so Feuer oder Stacheln überwinden. Dabei begegnet Ihr zahlreichen Verbrechern, denen Ihr mit Spinnennetz, Faust- und Kick-Kombos eine Abreibung verpasst. Wegen der kleinen Figuren artet das aber oft in hektisches Gekloppe aus, zumal Ihr an einigen Stellen blind ins Getümmel springen müsst. Zum Glück könnt Ihr vielen Kämpfen mit Seilschwingern oder übers Dach aus dem Weg gehen, was allerdings nicht unbedingt Sinn der Sache ist. Wie im Vorbild rettet Ihr Zivilisten; dazu kloppt Ihr einfach Schalter und Generatoren. *oe*



GBA Plant Attacken: Dank Kraxelkünsten dürft Ihr von allen Seiten angreifen.



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Vicarious Vision, USA
Hersteller >>	Activision
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Spider-Man 2** (72 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Ultimate Spider-Man** (78 von 100 in dieser Ausgabe)

Oliver Ehrle



6 von 10

„Gutes Comic-Feeling, aber sonst..."

Mit seinen Kletterkünsten und den schneidigen Comic-Szenen kann sich Spidey von der vielfältigen Hüpfspiel-Konkurrenz auf dem GBA abheben, doch leider trüben die teils unfairen Kämpfe den Spinnenspaß. Wer zu Gangstern in einer unteren Etage hüpft oder zwischen die Fronten gerät, muss meist einstecken. Der Held beherrscht zwar zahlreiche Attacken, die müssen aber pixelgenau sitzen – wegen der kleinen Spielfiguren klappt das nur selten. Einige Frust-Erlebnisse sind deshalb unvermeidbar.

Ultimate Spider-Man

Pro
- kraxelfreudiger Held
- Schwerpunkt auf schnittigen Comic-Szenen

Contra
- hektische Kämpfe
- kleine Spielfiguren
- stellenweise frustig

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10



62 von 100 SPIELSPASS

Die GBA-Spinne konzentriert sich auf Keilereien und verliert dabei schon mal den Überblick.

Rise of the Imperfects
Marvel Nemesis

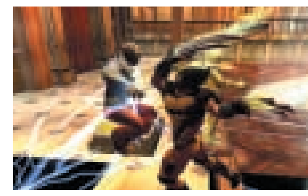
Action >> Beat'em-Up



PSP Langeweile: Zu Beginn der Superhelden-Kampagnen finden Eure Duelle fast ausschließlich in der trostlosen Umgebung einer verwüsteten Brücke statt.

Nach PS2 und Xbox haben die Marvel-Helden um Spidey, Johnny Ohm & Co. Sonys Handheld zum nächsten Schlachtfeld auserkoren. Wegrationalisiert wurde der 'freie' Story-Modus – stattdessen bestreitet Ihr in den Kampagnen Eurer Kämpfer Beat'em-Up-typisch eine Runde nach der anderen, um schließlich Eurem Erzfeind gegenüber zu stehen.

Das Kampfsystem gestaltet sich denkbar simpel: Neben einem Schlagknopf stehen Euch lediglich Wurf (für Gegner wie Inventar), Sprung und Block zur Verfügung. Mittels Schultertastendruck packt Euer Alter Ego Super-Attacken aus – Wolverines Klingenhieb oder Johnnys Elektroschocks zeigen Wirkung. Als Gimmick der PSP-Fassung erhaltet Ihr nach gewonnenen Kämpfen Spezialkarten, die Ihr in Decks anordnet und den digitalen Richtungstasten zuweist: So verschafft Ihr Euch im Kampfgeschehen den nötigen Vorteil – auf Wunsch auch via WiFi-Verbindung zu zweit. *ms*



PSP Die R-Taste lässt's krachen: Schicke Effekte setzen die Spezialattacken in Szene.

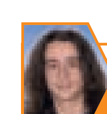
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Nihilistic Software, USA
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 16

Alternativen

DS	Marvel Nemesis: Rise...Imperfects (nicht getestet)
GBA	Godzilla Domination (nicht getestet)



Matthias Schmid – 4 von 10

„Klasse Lizenz, nix dahinter"

Fangen das schicke Menü und die fließend animierten Charaktere das Comic-Flair hervorragend ein, dreht sich jedem virtuellen Superhelden beim ersten Kontakt mit dem Kampfsystem der Magen um. Eine geradezu lachhafte Move-Palette, ungenaue Kontrollen und die überforderte Kamera machen faire Kämpfe zum Glücksspiel – hämmert einfach blindlings auf den Schlag-Buttons, das reicht auch! Dass der (geringfügig) motivierende Story-Modus der großen Brüder wegrationalisiert wurde ist ebenso unverständlich. Immerhin sorgt das neue Karten-Feature für etwas Tiefgang. Immerhin kommt im WiFi-Modus etwas unkomplizierter Prügelspaß auf – allerdings nur wenn Ihr die Kämpfer langwierig freischaltet.

Marvel Nemesis: Rise of the...

Pro
- massig Marvel-Helden
- einsteigerfreundl. Kampfsystem...

Contra
- ...das aber kaum Tiefgang bietet
- nervige Kamera-Macken
- umständliches Freischalten
- miese Kollisionsabfrage

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

43 von 100 SPIELSPASS

Tumbes Superhelden-Gekloppe mit groben Mängeln in puncto Move-Repertoire, Steuerung und Kamera.

Twisted Metal: Head-On

Action >> Auto-Shooter



PSP Wer will ein Eis? Altbekannte Vehikel fahren neue, gemeingefährliche Geschütze aus.

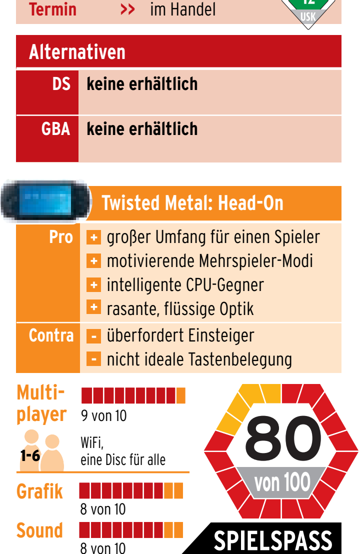


PSP Wüster Schrottplatz: In den rabiaten Schlachten geht's heftig zu. Flieht in den geheimen Pyramiden-Eingang.

Schon auf Sonys erster Playstation machten verrückte Raser die digitalen Straßen unsicher. Seither erschienen ein halbes Dutzend teils durchwachsene Nachfolger. Auf Sonys PSP kehren die Entwickler zu den Ursprüngen zurück: Insider freuen sich auf altbekannte skurrile Fahrer wie etwa den fies lächelnden Clown Needles mit seinem extrem gepimpten Eiswagen. Auf den weitläufigen Arenen geht es nicht um Geschwindigkeit, sondern um pure Zerstörung. Mit Trucks, Mopeds oder One-Wheelers rast Ihr durch vielseitige Szenarien und holzt alles weg, was sich in Euren Weg stellt.

PSP Elektrisierend: Die zahlreichen, mit einer Disc spielbaren Mehrspieler-Modi machen am meisten Spaß.

Eure Boliden rüstet Ihr in den zahlreichen Minispielen auf. Wählt Euer Gefährt nach den Kategorie-Werten: Einem blitzschnellen Roadblaster fehlt die Panzerung, während das äußerst zäh steuerbare Blechmonster mit durchschlagskräftigen Waffen punktet. Apropos Waffen: Sammelt auf den Strecken entsprechende Symbole ein und verwüstet die Umgebung mit Flammenwerfer, Fernlenkraketen oder spezifischen Spezial-Kampfgeräten. Solisten schlagen sich durch ein gigantisches Abenteuer mit skurrilen Missionen, und mit nur einer Disc erfreut Ihr Euch an Mehrspieler-Schießereien. *rf*



Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Incognito, USA
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 12

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich

Twisted Metal: Head-On

Pro
- großer Umfang für einen Spieler
- motivierende Mehrspieler-Modi
- intelligente CPU-Gegner
- rasante, flüssige Optik

Contra
- überfordert Einsteiger
- nicht ideale Tastenbelegung

Multiplayer: 9 von 10 – 1-6, WiFi, eine Disc für alle
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Herausfordernde Auto-Ballerei mit ausgefallenem Missionsdesign für Solisten und coolem Mehrspieler-Spaß.



Raphael Fiore – 8 von 10

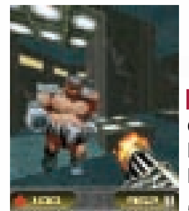
„Alleine spaßig, in der Gruppe genial"

Ich geb's zu: Normalerweise kann ich Auto-Ballereien nicht viel abgewinnen – zu hektisch und belanglos. Doch "Twisted Metal: Head-On" umgarnt mich mit einem extensiven Abenteuer für Einzelspieler. Die spannungsvollen Missionen glänzen mit variantenreichem Design. Zudem gefällt mir die flüssige Effektgewitter-Optik – nur bei stark frequentierten Auseinandersetzungen geht die PSP ruckelnd in die Knie. Serientypisch sorgen die Mehrspieler-Modi für besonders emotionale Gefechte. Störend: Der happige Schwierigkeitsgrad und die überladene Steuerung.



3D Alpha Zone

Action >> Ego-Shooter



Stilistisch erinnert die Ballerei an den Klassiker „Doom".

Die Raumkolonie auf Ferrinox Neun wird von Aliens überrannt, nur Ihr könnt sie aufhalten. Die acht Levels sind mit Treppen, Schaltern und Aufzügen architektonisch komplex und entzücken mit einigen Lichteffekten. Die Kämpfe steuern sich dagegen etwas holprig, das Zielen fällt in der Hitze des Gefechts nicht leicht – besonders wenn der Feind nicht stehen bleibt. Mit insgesamt vier Waffen und sechs Gegnertypen bietet "3D Alpha Zone" solide Abwechslung.

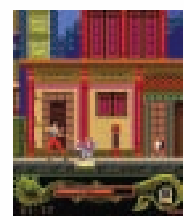
Unterstützt	>> MO/NO/PA/SO
Hersteller	>> Mobile Entertainment
Anbieter	>> www.jamba.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 8 von 10
Sound 4 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Schade: In den Feuergefechten mit Aliens zielt Ihr etwas hakelig.

Bruce Lee

Action >> Beat'em-Up



Ab in den Staub: Die Animationen von „Bruce Lee" sind gelungen.

Kung-Fu-Star Bruce Lee mischt die Drogenmafia auf, dabei hat er aber die meisten Tricks verlernt: Ihr beherrscht lediglich eine schwungvoll animierte Schlagcombo und den Sprungkick, der aber eigene Energie kostet. Daher kloppt Ihr die Mannschaft recht eintönig ins Gefängnis. Auch die Kraxeleien sind wegen der ungenauen Steuerung mehr nervig als fordernd. "Bruce Lee" lässt zwar optisch die Muskeln spielen, im Ernstfall entpuppen sich seine Künste jedoch als heiße Luft.

Unterstützt	>> MO/NO/SA/SH/SI/SM/SO
Hersteller	>> Indiagames
Anbieter	>> www.jamba.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10
4 von 10 SPIELSPASS

Schwaches Double: Schicke Optik, aber spielerisch eintöniger Prügel-Krampf.

The Fast and the Furious 3D

Rennspiel >> Arcade

Wer die beiden Kinostreifen kennt, erwartet Action pur: In "The Fast and the Furious 3D" brettert Ihr mit aufgemotzten Boliden über acht Pisten in Los Angeles. Wie im Vorbild habt Ihr es allerdings nur mit einem Kontrahenten zu tun, deshalb düst Ihr stellenweise recht einsam durch die City. Im Gegensatz zu "Moto GP 3" wird leider keine Streckenübersicht eingeblendet; deshalb müsst Ihr die Kurse erstmal kennen lernen, bevor Ihr es mit den flinken Widersachern aufnehmen könnt – im Notfall hilft ein Nitro.

Erfolgreiche Piloten erspielen zahlreiche Fahrzeuge und Tuning-Teile, die sich aber mehr auf die Geschwindigkeit als auf das Handling auswirken. "The Fast and the Furious 3D" lockt mit aufwändiger Polygon-Grafik, es mangelt jedoch an Abwechslung.



Lasst ihn Staub fressen: Mit dem Nitro gelingen blitzschnelle Überholmanöver.



The Fast and the Furious 3D

Unterstützt	>> MO/NO/SA/SO
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.iplay.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10



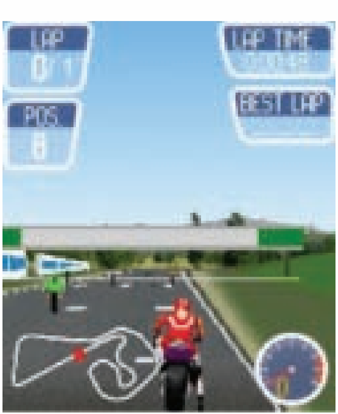
6 von 10 SPIELSPASS

Ohne die aufwändige 3D-Grafik wären die Rennen öde: Sieger bekommen kein anderes Auto zu Gesicht.

Moto GP 3

Rennspiel >> Simulation

THQs Motorradrennen gehen in die dritte Runde. In "Moto GP 3" rast Ihr über neun internationale Strecken wie den Sachsenring und Motegi in Japan. Zur Wahl stehen Zeitfahren, schnelles Rennen und Karriere-Modus. In letzterem müsst Ihr Euch unter den ersten drei Fahrern platzieren, um Punkte für den Aufstieg zu kassieren – nur so könnt Ihr schnellere Bikes freischalten und die Rangliste stürmen. Die verbesserte Optik lässt Euch durch Unterführungen flitzen und zeigt mehr Banden und andere Aufbauten am Fahrbahnrand.



Trotz automatischem Beschleuniger fahren Euch die Kollegen erst mal davon.

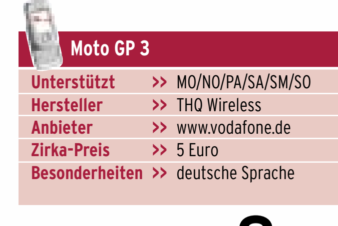
Die Unfallgefahr ist erfreulicherweise gesunken, denn die gefühlvolle Steuerung beherrscht Ihr schon nach wenigen Schlenkern. Ihr könnt Euch präzise in die Kurve legen und diese voll ausfahren; so entstehen hitzige Verfolgungsjagden. Selbst nach einem Ausflug in die Botanik habt Ihr die Chance, wieder eine Führungsposition einzunehmen. Mit der Zeit wird jedoch die begleitende Endlos-Melodie etwas eintönig, zumal ein stimmiges Motorbrummen fehlt. Dann rast man lieber ganz ohne Sound.

Neben den offiziellen Rennen mit den grafischen und spielerischen Verbesserungen hat THQ einen neuen Modus eingebaut. "Moto GP 3 Extreme" spielt auf sechs illegalen Pisten wie Wüste, Landebahn und Werft. Hier veranstalten die GP-Zuschauer geheime Wettrennen, in denen Ihr satte Preisgelder abräumen könnt, aber auch happige Startgebühren zahlen müsst. Außerdem könnt Ihr Euch auf den steinigen Strecken nicht so weit in die Kurve legen. Deshalb sollten sich nur erfahrene Biker auf einen "Extreme"-Ausflug einlassen: Wer hier bestehen will, muss über viele Rennen ein hohes Fahrerniveau halten!





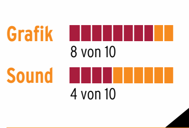
Legt Euch voll rein: Auf flachem Asphalt könnt Ihr die Kurven schärfer nehmen als in den Offroad-Pisten. Dafür braucht Ihr aber auch mehr Platz – achtet auf andere Fahrer!



Moto GP 3

Unterstützt	>> MO/NO/PA/SA/SM/SO
Hersteller	>> THQ Wireless
Anbieter	>> www.vodafone.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Sprache

Grafik 8 von 10
Sound 4 von 10



8 von 10 SPIELSPASS

Gefühlvolle Steuerung und illegale Rennen garantieren in „Moto GP 3" aufregende Kopf-an-Kopf-Rasereien.



Stand Alone Complex
Ghost in the Shell

Action >> Ego-Shooter



PSP In den Slums haben sich die Gegner auf Balkonen verschanzt. Trotz der Höhe reicht die Pistole, um den Feind auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen.

Ego-Shooter haben auf der PSP einen schweren Stand. Erst ein einziger, eher mäßiger Titel ("Coded Arms", 66 von 100 Punkten in Ausgabe 1) erschien bisher. Bandai hatte Erbarmen mit dem unterrepräsentierten Genre und verwurstet die populäre Anime-Serie "Ghost in the Shell: Stand Alone Complex" zu einem Action-Feuerwerk aus der Ego-Sicht.

Mit dem gleichnamigen Third-Person-Adventure für die PS2 hat der Titel nur die tricktechnische Vorlage und die storylastige Auslegung gemein. Um es kurz zu halten: In frei anwählbaren Neben- und Story-Missionen legt Ihr Euch mit Terroristen, Geiselnehmern, Bombenlegern, Entführern und Minirobotern an. Gespielt wird mit einer von vier Figuren, die von jeweils einem semi-autonomen Kampfroboter, Tachikoma genannt, begleitet werden. Die plappernden Blechkameraden lassen sich nicht nur vor jedem Einsatz mit Waffen, Munition oder Reparaturpacks ausrüsten, Ihr dürft den Robotern auch Befehle erteilen. Das Kommando-Repertoire kann sich sehen lassen: Anweisungen wie 'Folgen', 'Ausschwärmen', 'Zerstören' oder 'Feuer einstellen' führt der Tachikoma prompt aus. Alternativ übernehmt Ihr direkt die Steuerung des Robos, indem Ihr Euch in das Cockpit zwängt. Im Multiplayer-Modus müsst Ihr Euch dagegen zwischen Tachikomas und Charakteren entscheiden. *jw*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Bandai
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	englischer Text
Termin	im Handel

USK 12

Alternativen

DS	GoldenEye Rogue Agent (nicht getestet)
GBA	Duke Nukem Advance (nicht getestet)



PSP Selbstständig nimmt der Tachikoma-Roboter Gegner unter Beschuss.



Ghost in the Shell

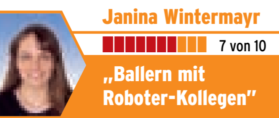
Pro
- abwechslungsreiches Leveldesign
- vier Charaktere & vier Roboter
- gelungenes Team-Feature

Contra
- dümmliche Gegner
- dezent ungenaue Steuerung
- wirre Story

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 6 — WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Solide Balleraction mit interessantem Roboter-Team-Feature und abwechslungsreichen Missionen.



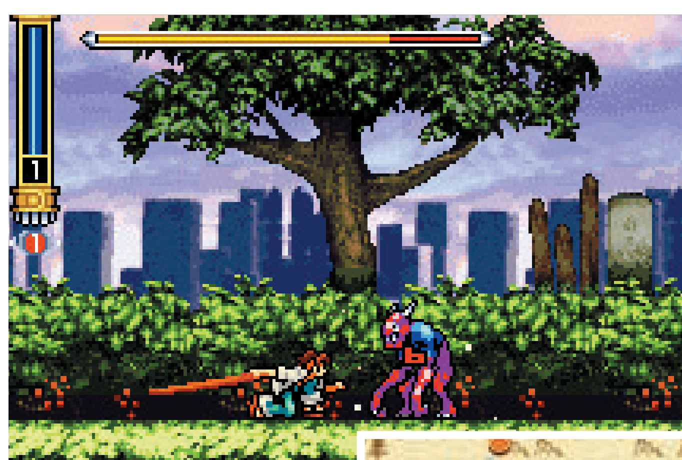
Janina Wintermayr 7 von 10

„Ballern mit Roboter-Kollegen"

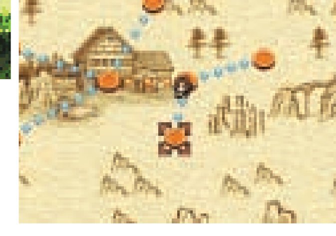
Entgegen der landläufigen PC-Meinung halte ich Ego-Shooter auf Konsole nicht für fehlbesetzt. Auf der PSP werde ich mit dem Genre aber nicht so recht warm, denn auch die zweite First-Person-Versoftung fällt negativ durch ihre ungenaue Steuerung auf. Vorbildlich dagegen die abwechslungsreichen Missionen und der große Umgang: Hier steckt "Ghost in the Shell" seinen einzigen Konkurrenten "Coded Arms" locker in die Tasche. Vor allem die aufrüst- und steuerbaren Kampfroboter bringen Pfiff ins Spiel. Zum Hit reicht's aufgrund schwacher Gegner-Intelligenz und teils grober Texturen nicht.

Master of Spirits
Shaman King

Abenteuer >> Action-Adventure



GBA Altbewährt und mächtig angestaubt: Yo Asakura beweist viel Profil.



GBA Die Karte verspricht Handlungsspielraum – aber nur ein Weg macht Sinn.

Nach seinen Auftritten für Manga und Anime-Serie stürzt sich Schamanen-Anwärter Yo Asakura auch auf Konsole ins große Turnier um den Titel des Schamanen-Königs: Aber anders als bei der für Jahresende geplanten PS2-Umsetzung (hierüber berichtet unser Schwestermagazin MAN!AC) ist kein Beat'em-Up/Strategie-Cross-over, sondern horizontale Adventure-Action angesagt. Für den sich per Schwertstreich durch seitlich scrollende Wälder, Schlösser und Städte kämpfen Yo hat Konami die hauseigene „Castlevania"-Engine bemüht: Das Resultat ist eine Kombination aus Adventure, Action und Jump'n'Run, in der Euer struppelhaariges Konterfei nicht nur reichlich Gegner umhaut und Truhen knackt, sondern außerdem tüchtig neue Spezialfähigkeiten sammelt, mit denen Ihr bis dato unbezwingbare Hindernisse wegfegt. Anschließend geht's via Übersichtskarte in den nächsten Level. *rb*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	Untold Legends (73% in Ausgabe 1)
DS	Castlevania: Dawn of Sorrow (90% in Ausgabe 1)



Shaman King: Master of Spirits

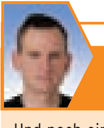
Pro
- handliche, flüssige Steuerung
- erprobtes, wasserdichtes Konzept
- hübsch illustrierte Sequenzen

Contra
- kaum Abwechslung
- ödes Dauer-Gemetzel
- einfallslose bis nervige Musik

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

55 von 100 SPIELSPASS

Seitwärts-Scroller-Einerlei ohne besondere Vorkommnisse: Comic-Held Yo mutiert zum Langweiler.



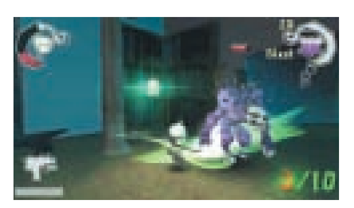
Robert Bannert 6 von 10

„Funktionell, aber langweilig"

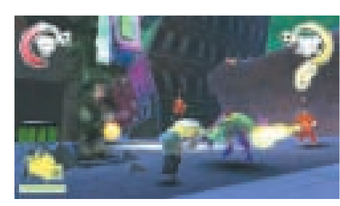
Und noch eine Seitwärts-Metzelei von der Stange: Handheld-Versoftungen wie Konamis „Shaman King"-Umsetzung gibt's zuhauf – wenigstens reiht sich der „Master of Spirits" im spielerischen Mittelfeld ein. Das heißt im Klartext: Yo beherrscht sein horizontales Gewerbe ähnlich routiniert wie Konamis Vampirjäger – allerdings ist er dabei weit weniger fantasie- und effektvoll zugange. Mit dem Schwert ewig gleiche Gegner zerteilen und dabei einen tristen Level nach dem anderen erkunden: auf Dauer ganz schön fade.

Death, Jr.

Abenteuer >> Action-Adventure



PSP Gesteuert wird der digitale Tod mit dem Analogknüppel...

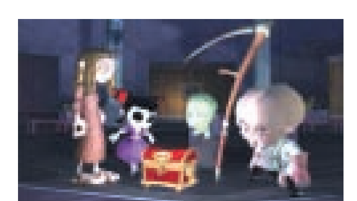


PSP ...Euer Digikreuz kommt lediglich bei der Waffenauswahl zum Zuge.

Es war eine einmalige Ehre für den frechen Skelettschädel: Als erster Charakter überhaupt erblickte "Death, Jr." während einer Sony-Konferenz das Licht der PSP-Welt. Zahlreiche Monate und fast ebensoviele Verschiebungsmeldungen später, wird der wandelnde Tod nun endlich auf europäische PSPs losgelassen. Mit im Gepäck: eine frisch geschliffene Sense, zahlreiche pfiffige Ballermänner sowie eine kräftige Ladung rabenschwarzer Humor.

Gestartet wird in den schummrigen Räumlichkeiten eines Museums, von dort aus erkundet Ihr die "Death, Jr."-Welt. Um das Verschwinden Eurer Freunde aufzuklären, solltet Ihr zuerst die umfangreichen Tutorials aufsuchen: Hier lernt Ihr, dass eine Sense nicht nur zum Aufschlitzen hässlicher Monster gut ist. Missbraucht Euer Mordwerkzeug als Enterhaken, Kletterhilfe oder Propeller für fordernde Sprungpassagen. Um der Vielzahl an Höllenkreaturen Herr zu werden, braucht's allerdings größere Kaliber. Ihr entladet Knarre und Shotgun in die bucklige Brut oder blast sie mit einem Sprengstoff-Hamster in Fetzen.

Die Steuerung erinnert an einen Shooter: Via Seitenschritt weicht Ihr Geschossen aus, mittels Schultertaste greift Euch eine Auto-Aim-Funktion unter die Arme. Mäht Ihr fleißig Spinnengetier, Flugviecher und Zombies über den Haufen, erfährt Euer Seelenkonto Zuwachs. Habt Ihr genug Orbs absorbiert, öffnet sich die Tür in tiefere Gefilde. *ms*



PSP "Death, Jr." spart nicht mit derbem Witz, skurrilen Charakteren und bitterbösen Seitenhieben.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Backbone, USA
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	November

USK 12

Alternativen

DS	**Spider-Man 2** (nicht getestet)
GBA	**Tomb Raider: The Prophecy** (nicht getestet)



Matthias Schmid — 6 von 10

„Ein schlechter Kameramann ist des Todes Tod"

Trotz langer Wartezeit gelang es den Entwicklern von Backbone nicht, die Hauptschwächen der Horrormär auszumerzen. Kranken doch sowohl Schießereien wie auch Geschicklichkeitseinlagen an ungenauer Steuerung und nervigen Kamera-Problemen – so sterbt Ihr zahlreiche Tode schuldlos. Auch hätte ich mir etwas mehr Kreativität in puncto Level-Design und Nahkampfsystem gewünscht. Schließlich beweisen abgedrehtes Charakterdesign, witzige Gegnerhorden und bizarre Wummen, dass bei den Amerikanern reichlich gute Ideen vorhanden sind.



Death, Jr.

Pro
- herrlich schräger Humor
- einfallsreiche Ballermänner
- pfiffiger Sensen-Einsatz

Contra
- nervige Kamera-Probleme
- mittelprächtige Technik
- uninspiriertes Level-Design

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10



68 von 100 SPIELSPASS

Pfiffige Metzel/Hüpf-Mixtur mit schrägen Figuren – ungelenke Steuerung und Kamera-Probleme nerven.

Harry Potter
und der Feuerkelch

Abenteuer >> Action-Adventure



PSP Gemeinsam stark: Eure Charaktere zaubern am liebsten zusammen.

PSP Harry auf Tauchgang beim Trimagischen Turnier: Unter Wasser lauern aggressive Fischmenschen.

Pünktlich zum Jahresende kommt der neue "Harry Potter"-Film – und mit ihm EAs Plattform-übergreifende Versoftungs-Flut. Zwar bleibt man dem Konzept der Vorgänger mit atmosphärischer, kindgerechter Fantasy-Optik und einem gehörigen Schuss Adventure treu – aber die ehemals dominanten Jump'n'Run-Einlagen sind der Schere zum Opfer gefallen. Stattdessen wird aus der Iso-Perspektive und in deutlich actionlastigerer Gangart drauflos gezaubert: Dirigiert Harry, Ron oder Hermine durch Hogwarts, paukt bei Professor Moody 'Verteidigung gegen die Dunklen Künste', sammelt in den angrenzenden Wäldern magische Extras und nehmt schlussendlich am Trimagischen Turnier teil. Eure beiden Freunde schlappen dabei selbstständig hinter Euch her und unterstützen Euch im Kampf gegen Feuersalamander oder Drachen mit Zaubersprüchen. Ihr selber bemüht dabei vor allem den Kontext-sensitiven Hexerei-Button: Je nach Situation beschwört Ihr z.B. Wasserfontänen, Schwebe-Hokuspokus oder einen nützlichen Zauber für das Aufzerren von Türen und die Aktivierung der fleischfressenden Katapult-Pflanzen. *rb*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Electronic Arts, England
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	November

USK 12

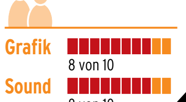
Alternativen

DS	**Castlevania: Dawn of Sorrow** (90 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Harry Potter und d. G. von Askaban** (nicht getestet)

Robert Bannert — 7 von 10

„Ein Märchen, dem es am Feinschliff fehlt"

Eimal mehr beschert uns EA eine Umsetzung ganz im Geiste der Filmvorlage: Der zauberhafte Kino-Soundtrack, stimmungsvolle Schummer-Optik, grandiose Effekte und eigens fürs Spiel inszenierte Zwischensequenzen entfalten echtes "Harry Potter"-Feeling. Auch die übersichtlichen Levels und die zahlreichen Knobeleien (basieren allesamt auf dem Einsatz bzw. der Kombination von Zaubern) sind rundum gelungen – nur bei der Steuerung wurde geschludert: Die analogen Kontrollen sind ungenau, Eure KI-Kollegen leider wenig zuverlässig.



Harry Potter u.d. Feuerkelch

Pro
- atmosphärisch dicht am Film
- schlaues Magiesystem
- interessante Rätsel
- vorbildlicher Teamwork-Gedanke

Contra
- KI-Kumpels bleiben oft hängen
- schwammige Steuerung

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10



75 von 100 SPIELSPASS

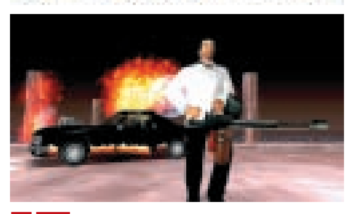
Da frohlocken die Fans: Intelligentes und stilvolles Zauber-Adventure mit verschmerzbaren Ausreißern.



PSP "Grand Theft Auto" macht seinem Namen alle Ehre: Das große Stadtgebiet von Liberty City erkundet Ihr am besten motorisiert – setzt Ihr etwas (un-) sanfte Überredungskunst ein, leihen Euch die Einwohner bereitwillig ihre Fahrzeuge.







PSP Das Waffenarsenal bietet (fast) alles, was Verwüstung schaffen kann.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Abenteuer >> Action-Adventure



Einst war Mafioso Toni Cipriani ein geachtetes Mitglied der Leone-Familie in Liberty City, doch nach einem Auftragsmord muss er die Beine in die Hand nehmen und untertauchen. Erst nach geraumer Zeit ist die Luft wieder rein genug für eine Rückkehr, doch es hat sich einiges geändert: Zum einen muss der Ganove wieder ganz unten in der Hierarchie anfangen, zum anderen herrscht eine explosive Stimmung in Liberty City. Toni stürzt sich mitten in die gefährliche Mischung aus korrupten Politikern, rivalisierenden Gangsterbanden und seiner eingeschnappten Mama, um die Leone-Familie wieder an die Spitze zu bringen.

Wer mit der Verkaufsrekorde brechenden "Grand Theft Auto"-Serie von PS2 und Xbox vertraut ist, erkennt einige Namen wieder: Das PSP-Debüt "Liberty City Stories" ist kein komplett neuer Teil, sondern spielt am gleichen Ort wie die 2001 veröffentlichte dritte Episode – allerdings drei Jahre früher, weshalb das Szenario durchaus einige Unterschiede aufweist. Seid Ihr Neulinge im "GTA"-Universum, müsst Ihr Euch keine Sorgen machen: Das Abenteuer ist ohne jegliche Vorkenntnisse spielbar, Euch entgehen lediglich einige Insider-Witze.

Freie Fahrt

In der Rolle von Toni streift Ihr durch eine komplexe 3D-Metropole, die lebhaft von Passanten bevölkert wird und auf deren Straßen viel los ist. Anfangs treibt Ihr Euch nur im Portland-Bezirk herum, im Laufe der Geschichte verlagern sich Eure Aktivitäten auch auf die anderen Viertel Staunton Island und Shoreside Vale. Zu Fuß wären die Wege reich-

Ulrich Steppberger

10 von 10

„Die große Ganoven-Freiheit lockt"

Was Rockstar Leeds mit "Liberty City Stories" geleistet hat, ist bombastisch. Das Vorhaben, die epische "Grand Theft Auto"-Serie in das enge Korsett eines Handhelds zu quetschen, ohne die ganzen Details zu opfern, klingt beinahe unmachbar - hat aber tatsächlich hervorragend geklappt. So viele Möglichkeiten bietet mir kein anderes PSP-Spiel: Egal ob ich 'nur' die lange Story erleben will oder die drei Stadtteile erkunde und mir mit den verschiedenen optionalen Aufgaben die Zeit vertreibe, Spaß ist praktisch garantiert. Die großartige Sound-Kulisse sorgt für Stimmung, auch die Grafik schlägt sich gut. Zwar bieten Charaktere und Umgebung nicht die edelsten Texturen und die Grafik ruckelt regelmäßig, aber das verschmerze ich angesichts der vielen Vorzüge gerne - "Liberty City Stories" ist PSP-Pflicht.



Martin Gaksch

9 von 10

„Meisterwerk mit Schönheitsfehlern"

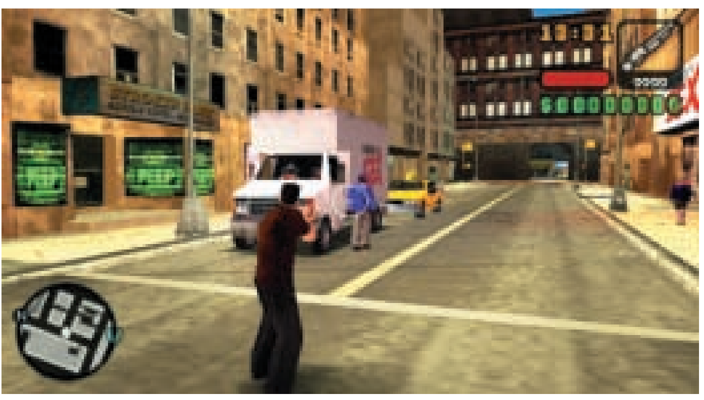
Tonis Abenteuer gefällt mir hervorragend, doch die technischen Probleme stören mich etwas mehr als Kollege Ulrich. Dabei sehe ich über die Ruckler meist hinweg, ärgerlicher wiegen gelegentliche Aussetzer der Kamera oder wenn die Zielerfassung mitten im Gefecht nicht das tut, was sie eigentlich sollte. Zum Glück passieren solche Pannen nicht all zu oft.
Auch etwas mehr Rücksicht auf die Handheld-Eigenheiten hätte ich mir gewünscht. Die Missionen lassen sich zwar schneller erledigen als auf den großen Konsolen, aber pro Stadtteil nur ein mickriger Speicherpunkt ist unkomfortabel. Zumal Ihr häufiger neu laden werdet, denn nach Eurem Tod verliert Ihr weiterhin alle Waffen. Dies alles ändert aber nichts daran, dass "Liberty City Stories" ein Meisterwerk ist - davon könnte es ruhig mehr für die PSP geben.



PSP Rockstar hat ein Auge für Details: Nicht nur im Radio werden urige Werbespots gespielt, auch Reklametafeln an Gebäuden stecken voller witziger Gags und Parodien.



PSP Euer Mafiosi besitzt Auto- und Motorrad-Führerschein: Mit den Zweirädern könnt Ihr akrobatische Tricks ausführen, erhöht dabei aber das Unfallrisiko.



PSP Nur nicht voreilig sein: Wer kopflos harmlose Passanten über den Haufen schießt, lockt in Windeseile ein großes Polizei-Aufgebot an.

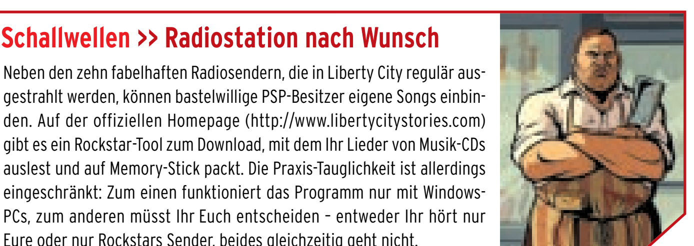
lich weit, deshalb beschafft Ihr Euch besser einen fahrbaren Untersatz: Auf Knopfdruck zieht Toni die Fahrer aus ihren Wägen und schwingt sich selbst hinter das Steuer, auch Motorräder aller Art könnt Ihr klauen.

Auf der links unten eingeblendeten Karte seht Ihr durch Buchstaben markiert immer die Orte, an denen Ihr neue Aufträge abholt. Habt Ihr Eure Anweisungen erhalten, geht's zum Einsatz – danach winkt eine Geldprämie für den erfolgreichen Abschluss. Multitalent Toni wird für allerlei Tätigkeiten eingespannt: Mal sollt Ihr heiße Ware an ein Ziel transportieren oder das Luxusweib des Dons chauffieren; mal geht es ernster zur Sache, wenn es z.B. gilt, Mitglieder einer rivalisierenden Gang zu eliminieren oder Ihr Euch mit der Polizei anlegt, denn die Gesetzeshüter fackeln nicht lange und greifen schnell zur Waffe.

Arbeit für alle

Wenn Ihr Abwechslung sucht, bietet Liberty City ein großes Feld: Zwischen Missionen verdingt Ihr Euch auf Wunsch z.B. als Taxifahrer und Feuerwehrmann oder schlüpft sogar selbst in die Cop-Rolle. Auch durch den Verkauf von Fahrzeugen oder die Auslieferung saftiger Pizzas verdient Ihr Moneten, die Ihr u.a. in ein umfangreiches Waffenarsenal von Pistole über Uzi bis hin zum Flammenwerfer investieren könnt. Forschernaturen grasen die Gegend nach 100 versteckten Päckchen ab, Raser schließlich schreiben sich in ein paar Rennen quer durch die Stadt ein.

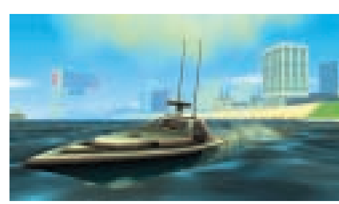
Den Episoden auf den stationären Konsolen hat "Liberty City Stories" eine wichitige Neuerung voraus. Erstmals in der "GTA"-Geschichte wurden Multiplayer-Optionen eingebaut. Bis zu sechs Nachwuchs-Mafiosi tun sich per WiFi zusammen und treten in sieben Spielvarianten an: Kämpft aus, wer die meisten Kills zustande bringt, beschützt Eure Zentrale vor der rivalisierenden Gang oder klaut deren Limousinen. 'Jeder für sich' ist das Motto, wenn es darum geht, wer am längsten überlebt oder mit einem Panzer alles platt walzt. Wer es gerne etwas weniger aggressiv hätte, der nimmt an Straßenrennen teil oder klaut soviele Autos wie nur möglich. *us*



Schallwellen >> Radiostation nach Wunsch

Neben den zehn fabelhaften Radiosendern, die in Liberty City regulär ausgestrahlt werden, können bastelwillige PSP-Besitzer eigene Songs einbinden. Auf der offiziellen Homepage (http://www.libertycitystories.com) gibt es ein Rockstar-Tool zum Download, mit dem Ihr Lieder von Musik-CDs auslest und auf Memory-Stick packt. Die Praxis-Tauglichkeit ist allerdings eingeschränkt: Zum einen funktioniert das Programm nur mit Windows-PCs, zum anderen müsst Ihr Euch entscheiden – entweder Ihr hört nur Eure oder nur Rockstars Sender, beides gleichzeitig geht nicht.







PSP Egal ob Boot (oben) oder Taxi: Klaut einfach, was Ihr fahren wollt.



PSP Feuergefechte fällen häufig dynamisch aus, gehören aber zu den problematischeren Aufgaben von "Liberty City Stories": Wenn viele Personen in Reichweite sind, visiert die Automatik manchmal versehentlich unbeteiligte Zivilisten statt Feinde an.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Rockstar Leeds, England
Hersteller >>	Take 2
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Ende November

USK 6

Alternativen

DS	**keine erhältlich**
GBA	**Grand Theft Auto Advance** (nicht getestet)

GTA: Liberty City Stories

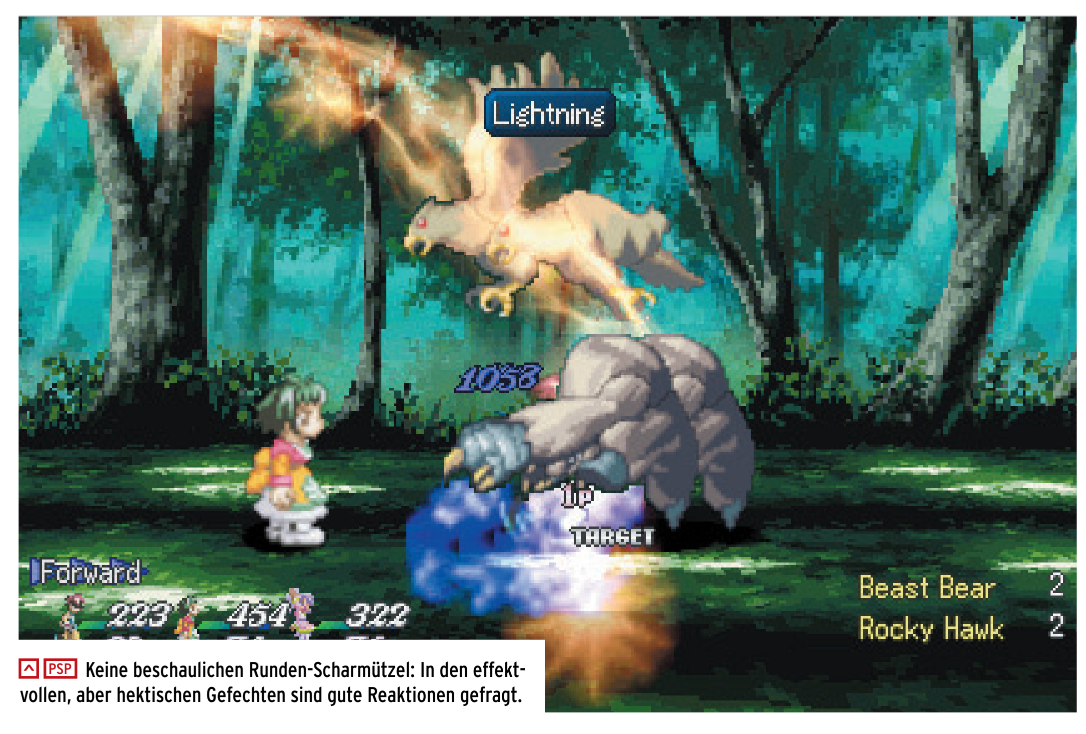
Pro
+ bombastischer Umfang
+ zahllose Handlungs-Möglichkeiten
+ exzellente Präsentation
+ abwechslungsreiche Aufträge

Contra
- Zielerfassung nicht ideal
- manchmal Kamera-Probleme

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 6, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 10 von 10

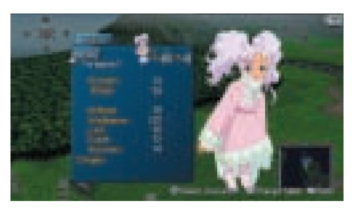


Großartiges Mafia-Epos, das mit gewaltigem Umfang und brillanter Aufmachung überzeugt.



PSP Keine beschaulichen Runden-Scharmützel: In den effektvollen, aber hektischen Gefechten sind gute Reaktionen gefragt.

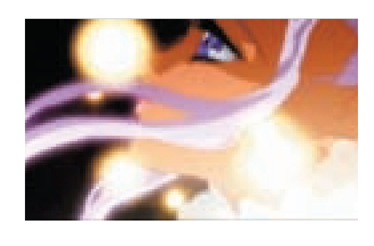




PSP Nutzt die gemütlichen Orte, um Eure Figuren besser kennen zu lernen.

Tales of Eternia

Abenteuer >> Rollenspiel



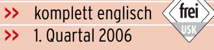
Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	Namco Tales Studio, Japan
Hersteller	Ubisoft
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	komplett englisch
Termin	1. Quartal 2006

frei USK

Alternativen

DS	**Lunar: Dragon Song (US-Import)** (nicht getestet)
GBA	**Golden Sun** (nicht getestet)



Tales of Eternia

Pro
- märchenhaft schöne 2D-Szenarien
- erfrischend flotte Echtzeit-Kämpfe
- aufwändige Anime-Filmchen
- extrem feine KI-Programmierung

Contra
- zu viel Serien-Fachwissen verlangt
- sehr Einsteiger-unfreundlich

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 8 von 10

Sound: 6 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Traditionsbewusstes, prächtig aufbereitetes 2D-RPG mit hohem Kulleraugenfaktor und knackigen Kämpfen.

In Japan genießt Namcos „Tales"-Reihe einen derartigen Kultstatus, dass man das verantwortliche Entwickler-Team kurzerhand in „Tales Studio" umbenannte. Kein Wunder, denn seit dem Erfolg des Super-Nintendo-"Tales" (als 48 MBit schweres Monster-Modul eine der letzten und aufwändigsten Produktionen für Nintendos 16-Bitter) erscheint im Land des Lächelns eine Fortsetzung nach der anderen – hierzulande haben wir davon nur die „Tales of Symphonia" für den Gamecube abbekommen.

Anders als beim polygonalen Ableger auf Nintendos Großem hat sich Namco für das PSP-Debüt auf die klassischen Serien-Tugenden besonnen. Eure vierköpfige Heldentruppe erforscht handgezeichnete Verließe und malerische 2D-Siedlungen, einzig auf der Oberweltkarte marschiert Ihr über einen frei schwenkbaren 3D-Untergrund. Hier fühlen sich alte Rollenspieler unwillkührlich an die Mode-7-'RPG-Routenplaner' aus seligen Super-NES-Zeiten erinnert.

Auch für die Action-inspirierten Gefechte verlässt sich Namco auf Altbewährtes. Anstatt Eure wuschelhaarigen Manga-Charaktere Genre-typisch Runde für Runde und via Aktions-Menü in den Kampf zu schicken, legt Ihr hier in Echtzeit los. Während Euer Alter Ego auf Button-Kommandos sofort reagiert und wie ein Action-Metzger der alten Schule über die horizontal scrollenden Schlachtfelder fegt, sind Eure Kameraden Computer-Marionetten. Immerhin dürft Ihr auch deren Gefechtsverhalten über ungewöhnlich umfangreiche KI-Menüs einstellen oder ihnen in der Hitze des Gefechts mit dem Analog-Stick-Kommandos geben. So haltet Ihr Euren kleinen Trupp bei all zu großer gegnerischer Übermacht zusammen – und lasst ihn im Kampf gegen unterlegene Monster ausschwärmen. Die nach harter Arbeit wohl verdiente Ruhe genießen Eure Helden bei der Landkartenreise im behaglichen Zelt oder beim obligatorischen Wirtshaus-Nickerchen in der nächsten Ortschaft. Hier werden außerdem die Vorräte aufgestockt, neue Fertigkeiten einstudiert und der Heldenstatus begutachtet. *rb*

Robert Bannert

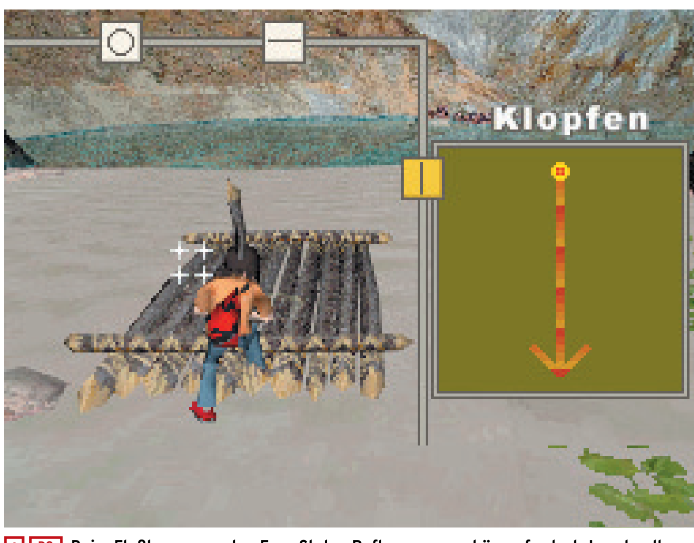
8 von 10

„Musterbeispiel der guten alten 2D-Schule"

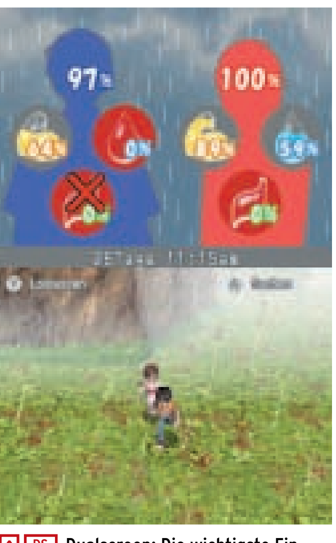
Aller Anfang ist schwer – denn Namco setzt in den ersten Spielstunden Serien-Grundwissen voraus, über das deutsche Spieler kaum verfügen. Aber habt Ihr diese Anfangshürden erst mal genommen und im Trainings-Dojo aufschlussreiche Kampf-Tutorials durchgemacht, stellt sich der 'Aha'-Effekt ein. Dann wird aus der vermeintlich konfusen Klopperei ein angenehm flottes System, bei dem das sonst nervig träge Geschnetzel zur Sekundensache wird. Die Charaktere gewinnen mit jeder Spielstunde mehr an Tiefe und die herrlich detailreiche Zeichentrickwelt mit ihren kleinen wie großen Problemen wächst Euch richtig ans Herz. Leider hat der deutsche Vertrieb Ubisoft auf eine Übersetzung verzichtet – alles ist in englisch!



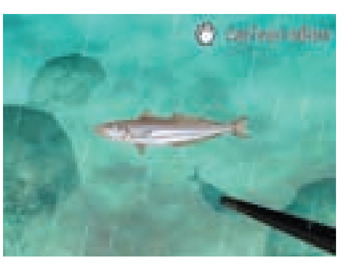
PSP Verständigungs-Schwierigkeiten: Die fremdartige Meredy (die Dame mit den rosa Zöpfen) kommt aus einer unbekannten Welt und beherrscht Eure Sprache nicht.



DS Beim Floßbauen werden Eure Stylus-Reflexe ganz schön gefordert. In schneller Folge müsst Ihr unterschiedliche Formen in das blinkende Feld malen.



DS Dualscreen: Die wichtigste Einblendung zeigt Euren Energie-Haushalt.



DS Da liegt ein toter Fisch im Wasser: Mit Stylus-Speerstößen wird abgefischt.



DS Höhlenromantik: Mädel Skye köchelt Euch leckere Mahlzeiten.

Lost in Blue

Abenteuer >> Rollenspiel

Konamis Rollenspielserie "Survival Kids" erhebt die hohe Kunst des Überlebens zum zentralen Spielprinzip. Nach zwei Game-Boy-Eskapaden erscheint der dritte Teil "Lost in Blue" dieser Tage für DS und versetzt Euch in die Haut des Studenten Keith. Der wacht eines Morgens am Strand einer einsamen Insel auf, von der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Verloren im blauen Ozean, werden die Kleinigkeiten des Lebens selbst zum Lebensinhalt – Keith mutiert zum Jäger und Sammler. Am Strand finden sich Seegras und Muscheln, Kokosnüsse lassen sich von Bäumen schütteln und ein Loch im Fels wird mittels prasselnden Lagerfeuers zur wildromantischen Lagerstatt. Als dann am nächsten Tag das gleichaltrige Mädel Skye an Land gespült wird, scheint die Insel-Idylle perfekt. Nach einigen bitteren Erfahrungen wisst Ihr, welche Pilze Eure beiden Überlebenskünstler essen können und welche nicht. Aus geschärften Steinen und Ästen lassen sich Fischerspeere herstellen und eine angespülte Regentonne wird zum Süßwasser-Speicher.

Sobald Ihr Euch an die Routine aus täglichem Brennholz sammeln, Gemüse ernten und Jagd nach Inselgetier gewöhnt habt, könnt Ihr tiefer in den Dschungel vordringen. Mit Skyes Hilfe räumt Ihr Felsbrocken aus dem Weg, löst in verfallenen Ruinen Schalterrätsel und findet schließlich einen Weg zurück in die Zivilisation. Bis es soweit ist, habt Ihr aber die meiste Zeit des Abenteuers mit den eingangs erwähnten Kleinigkeiten des Lebens zu kämpfen. Kein Erfolgserlebnis fällt Euch einfach in den Schoß und automatisierte Aufgaben gibt es nicht. Nur wenn Ihr die Prozentwerte für Hunger und Durst im grünen Bereich haltet sowie für einen ständigen Nachschub an Vorräten sorgt, haben die beiden Kids die nötige Energie für Expeditionen. Im Gegensatz zu klassischen Rollenspielen, wo Ihr höchstens mal einen Heiltrank schlürft, könnt Ihr die hübsche, wenngleich kantige 3D-Umgebung nur in winzigen Schritten erkunden. Jede freie Spielminute müsst Ihr Euch erarbeiten, längere Wanderungen verbrauchen mehrere Spieltage an Vorbereitung.

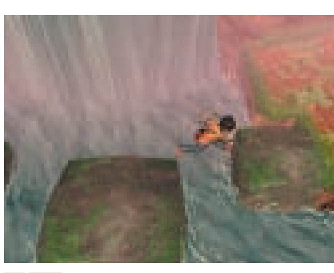
Seid Ihr unterwegs, steuert Ihr den fließend animierten Keith nach herkömmlicher Action-Abenteuer-Manier: Sprünge tragen Euch über reißende Gewässer, an Felsvorsprüngen zieht Ihr Euch hoch, Baumstämme oder Felsen lassen sich verschieben. Jagd- und Bastel-Einlagen werden durch Touchscreen-Minispiele simuliert. *mw*

DS-Faktor

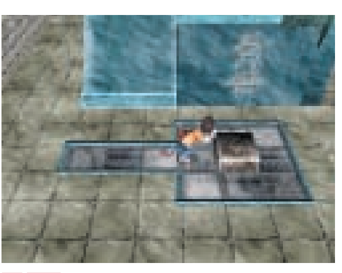
Der obere Bildschirm versorgt Euch mit Informationen zum Inselalltag. Eine Grafik offenbart den Kreislauf der Helden nebst Energie-Anzeige; die Übersichtskarte der näheren Umgebung hilft bei der Orientierung. Und per häppchenweise aufgedeckter Gesamtansicht wisst Ihr, wie viel Ihr noch entdecken müsst. Aktionen wie Fischen und Buddeln werden mit Stylus-Einsatz simuliert. Mikro-Puster nutzt Ihr anfangs beim Feuermachen und später beim Basteln.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





DS Die Sprungsteuerung ist halbautomatisch. Ihr könnt nicht abstürzen.



DS Im Blauen nichts Neues: Alte Ruinen langweilen mit Kistenschubsereien.

Max Wildgruber 7 von 10

„Diesem Trip müsst Ihr Erfolgsmomente abringen"

Zwei Seelen schlagen in meiner Brust. Einerseits begrüße ich das ungewöhnliche Konzept, das abseits ausgetretener Abenteuer-Pfade für ein neues Spielgefühl sorgt und mich stundenlang mit immer gleichen, aber suchterregenden Jäger- und Sammlerjobs fasziniert. Andererseits kann ich die Robinsonade ausgehungerten DS-Abenteurern nur bedingt empfehlen. Was den einen als akkurate Survival-Simulation erfreut, nervt den anderen mit Wiederholungs-Overkill. Dazu kommt eine recht ungenaue Stylus-Steuerung, leicht eintönige Grafik und uninspirierte Dialoge.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Konami, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	35 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	17. November

frei USK

Alternativen

PSP	keine erhältlich
GBA	Harvest Moon (nicht getestet)

Lost in Blue

Pro
- Sammelei macht süchtig
- motivierende Minispiele
- vorbildliche DS-Ausnutzung

Contra
- Dialoge ziemlich dünn
- teilweise ungenaue Steuerung
- Routine-Aufgaben nerven bald

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10



SPIELSPASS

Eigenwillige Robinsonade, die mutig neue Wege geht und dabei Abwechslung und Komfort aus den Augen verliert.





PSP Erst denken, dann schieben: Wenn Ihr Blöcke vorschnell durch die Gegend schubst, verstellt Ihr Euch nicht selten den Lösungsweg.

Ulrich Steppberger
7 von 10
„Nette Knobelei, aber mit wenig Charme"

Es müssen ja nicht zwingend luxuriöse Filmsequenzen sein, aber etwas mehr Aufwand bei der Präsentation hätte nicht geschadet. Die extrem schlichte Aufmachung von "Frantix" (außer dem minimalistischen Hauptmenü gibt's nichts) wirkt lieblos und dämpft leider auch die Motivation – schließlich gibt es kein Ziel, auf das ich hinarbeiten soll. Dabei ist das Knobelkonzept gar nicht schlecht: Die Juwelen-Sammelei erfordert sowohl Geschick als auch Grips, dank fairer Freischaltlogik und meist kurzen Aufgaben sind frustige Sackgassen selten. Die einfachen Grundregeln habt Ihr schnell kapiert, für kurze Knobeleinsätze ist "Frantix" trotz kleiner Steuerungs- und Kamera-Eigenwilligkeiten prima geeignet – Freunde flotter Denkspiele zocken's an.

Frantix

Denken >> Knobelspiel

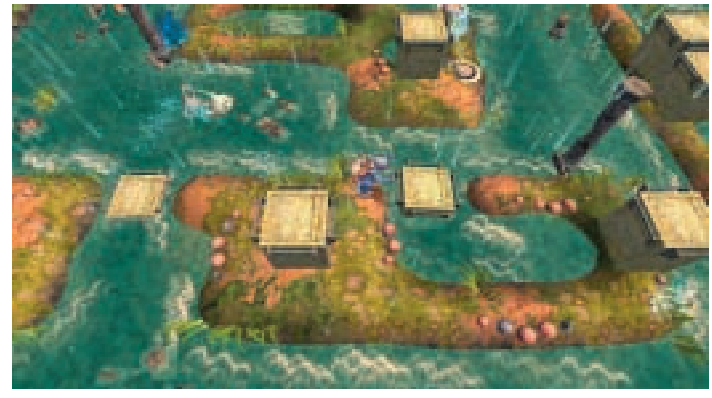
Statt Euch eine uninspirierte Rahmenhandlung aufzutischen, versetzt Euch "Frantix" mitten ins Geschehen – in rund 180 auf sechs Szenarien verteilte Levels sollt Ihr alle Edelsteine aufsammeln, bevor der Ausgang lockt.

Dazu steuert Ihr Euren Polygon-Gesellen durch knifflige Landschaften. Diese betrachtet Ihr entweder aus der Vogelperspektive oder mit der Kamera hinter dem Helden, zur besseren Orientierung könnt Ihr zudem auf Knopfdruck das Sichtfeld um 90 Grad drehen.

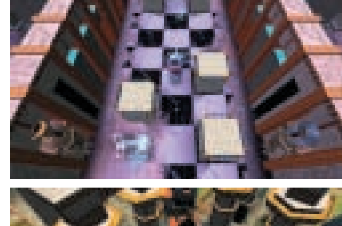
Per Steuerkreuz flitzt Ihr durch die Umgebung; Ihr könnt Euch zwar frei bewegen, müsst aber einige Grundregeln berücksichtigen. So kennt Euer virtuelles Alter Ego (vier Protagonisten stehen zur Wahl, sie unterscheiden sich lediglich optisch) nur zwei Tempoarten – Stillstand oder Vollgas. Außerdem lenkt Ihr mit dem Steuerkreuz, entsprechend lauft Ihr nur in die vier Himmelsrichtungen.

Natürlich liegen die begehrten Juwelen nicht einfach so herum. Fast immer müsst Ihr Rätsel lösen, um sie zu erreichen. So blockieren regelmäßig Lava, Treibsand oder Wassergräben Euren Weg – ohne eine provisorische Brücke kommt Ihr nicht weiter, aber zum Glück finden sich meist Kisten oder anderes Material, das Ihr strategisch klug herumschiebt.

Auch feindselige Kreaturen hindern Euch manchmal bei der Sammelaktion. Trickst sie entweder geschickt aus oder eliminiert sie mit Bomben, ohne Euch selbst zu sprengen. Doch damit nicht genug: Teleporter und Türen, die Ihr nur gelegentlich öffnen könnt, oder aufsammelbare Extras, die Euch zeitweise einbremsen, sorgen für knifflige Situationen. *us*



PSP Euer flinker Knobler ist wasserscheu: Um über Pfützen und Seen zu kommen, baut Ihr deshalb z.B. eine provisorische Kistenbrücke auf.

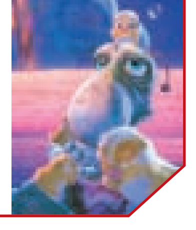




PSP Vorsicht, bissig: Die schrägen Kreaturen haben Hunger auf Euch.

Die Chubbchubbs >> Skurrile Gaststars

Die letzte "Frantix"-Welt sowie ein spielbarer Charakter (der Film-'Held' Meeper) stammen aus dem computeranimierten Trickfilm "Die Chubbchubbs". Der gewann 2002 einen Oscar und ist als Bonus auf der UMD dabei; hierzulande tummeln sich die Figuren gerade in einer Klingelton-Werbung. Was das alles im Spiel zu suchen hat, ist unklar, denn viel Sinn macht's nicht – abgesehen davon, dass in den USA Film und Spiel im gleichen Vertrieb sind.



Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Killer Game, USA
Hersteller	Ubisoft
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Dezember

frei USK

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Chu Chu Rocket (nicht getestet)



Frantix

Pro
- schnell begriffenes Grundprinzip
- über 180 Aufgaben
- kurze Rätsel ideal für Quickies
- putzige 'Chubbchubbs'-Beigabe

Contra
- minimalistische Präsentation
- auf Dauer wenig Abwechslung

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Spartanische, aber trotz kleiner Macken gelungene Geschicklichkeits-Knobelei mit vielen Aufgaben.

Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler

Denken >> Kartenspiel

Konami versucht sich einmal mehr an der GBA-Umsetzung seines populären Sammelkartenspiels. Diesmal müsst Ihr Euch nicht mit einem Serien-Alter-Ego begnügen – vielmehr dürft Ihr zwischen allen aus Comic und Fernsehen bekannten Wuschelhaar-Ikonen wählen. Vom schmächtigen Yu-Gi bis hin zu Ego-Ekel Kaiba stehen alle Helden der Vorlage Spalier, um Euch in einer skurrilen Mischung aus Karten- und Brettspiel zu vertreten. Leider versäumt Konami die Erklärung des eigentümlichen 'Destiny Boards' ebenso wie eine Charakterisierung der Karten und ihrer Funktionen – die Kenntnis um Letztere setzt man ebenso voraus wie „Yu-Gi-Oh!"-Know-how im Allgemeinen. Selbst das sparsame Handbuch gibt nur bedingt Aufschluss. So setzt Ihr mehr oder weniger geplant über das mit Fallen und Gegnern gespickte Spielfeld, legt Eure bevorzugten Monster auf je eine Seite des virtuellen Würfels und tragt im Krisenfall abgespeckte Kartenduelle aus. *rb*

GBA Feld für Feld ins Chaos: Eifrige "Yu-Gi-Oh"-Gucker kennen die Kombi aus klassischem Brettspiel (virtueller Würfel inklusive) und Sammelkarten-Zirkus bereits.



Robert Bannert

4 von 10

„Konfuser Genre-Mix ohne Zielgruppe"

Da hat Konami die erfolgreichste Trading-Card-Marke seit „Magic" im Gepäck – und bekommt partout keine anständige Versorgung des ausgeklügelten Kartenspiels auf die Beine. Warum nicht eine akkurate Umsetzung der Vorlage mit umfassender Karten-Bibliothek und Regelschulung? Und warum eine derart lieblos hingeschluderte Spielfläche, wenn die hauseigene TV-Serie so gekonnt vormacht, wie ein atmosphärisches 'Board-Game' auszusehen hat?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Zirka-Preis	35 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour (78 von 100 in dieser Ausgabe)



Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler

Pro
- alle Serien-Helden in einem Spiel
- putzige, kontrastreiche Grafik

Contra
- keine vernünftige Regel-Erklärung
- ohne Karten-Kenntnisse unspielbar
- langweilige, ewig gleiche Szenarien
- kaum Figuren-Animation

Multiplayer: 4 von 10 – 1 bis 4, Funk/Kabel, ein Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10

42 von 100 SPIELSPASS

Ebenso dröge wie undurchschaubare Brettspiel-Auflage des Trading-Card-Spiels, die selbst Fans enttäuscht.

Nightmare Troubadour Yu-Gi-Oh!

Denken >> Kartenspiel

Wesentlich erwachsener als das obige „Yu-Gi-Oh!" für den GBA kommt Konamis DS-Debüt des Kartenspiels daher. Sucht in der (von Euch selbst betitelten) Stadt mit dem Scanner von Kaiba-Corp. nach Duellanten und gebt virtuellen oder (via WiFi) menschlichen Kontrahenten mit Eurem eigens zusammen gestellten Deck Zunder. Beim Kampf platziert Ihr Runde für Runde Monster-, Zauber- und Effekt-Karten in den Zonen, nach dem Ende der Phase gibt's (ähnlich wie in der Trickfilmreihe) eine animierte Sequenz. Hier fallen die beschworenen Kreaturen übereinander her, tappen in aktivierte Fallenkarten oder gehen Symbiosen mit anderen Bestien ein. *rb*



DS Unten zieht Ihr mit dem Stift Eure Karten, oben ist der Gegner zugange.



DS Daheim dürft Ihr speichern, Karten sortieren und Mails abrufen.

DS-Faktor

Konami nutzt den Touchscreen, wo's nur geht: Egal ob bei Kampf, Kartentausch, Deck-Optimierung, Einkauf oder Streifzug durch die Stadt – beinahe jeder Spielzug lädt zur Bedienung durch den Stylus ein. Auf dem oberen Bildschirm dagegen seht Ihr entweder eine detaillierte Umgebungsgrafik oder Euren Gegner.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Robert Bannert

7 von 10

„Minimalistisch, aber hochmotivierend"

„Yu-Gi-Oh!" pur: Vom futuristisch anmutenden Cyber-Deck über tausende von Karten und dreidimensionale Monster-Hologramme bis hin zum urigen Karten-Shop (mit Yugis Opa hinter dem Tresen) wird hier alles geboten, was die Marke ausmacht. Die intuitive Stylus-Oberfläche ist rundum gelungen, und die Multiplayer-Optionen für tauschwie streitlustige Duellanten präsentieren das hochkomplexe Trading-Card-Spektakel in seiner ursprünglichsten Form. Hier wird die Sammelleidenschaft geweckt. Schade allerdings, dass Konami die Einsteiger erneut vor den Kopf stößt: Zwar gibt's diesmal ein umfangreiches Online-Regelwerk – aber hätte man die Schwarte nicht etwas zugänglicher gestalten können?

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	November



Alternativen

PSP	keine erhältlich
GBA	Yu-Gi-Oh! WCT 2005 (nicht getestet)



Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

Pro
- tolle Ausnutzung der DS-Features
- perfekter Port des Kartenspiels
- Karten, Karten und nochmal Karten
- tolle Multiplayer-Möglichkeiten

Contra
- spartanische Aufmachung
- ohne Vorkenntnisse unzugänglich

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 2, WiFi, ein Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10



78 von 100 SPIELSPASS

Trading-Card-Umsetzung, die nur in Sachen Präsentation, Sound und Zugänglichkeit Wünsche offen lässt.





PSP Seite an Seite mit den Reitern von Rohan: Gefecht in der Riddermark.

PSP Schwenkt die Kamera bei der Planungsphase so ein, dass Ihr alle Gruppenmitglieder und Eure Gegner im Blick habt. Das Bodenraster zeigt den Wirkungsradius der aktiven Figur.



Robert Bannert

6 von 10

„Viel Drumherum, wenig Inhalt"

Filmsequenzen in vorbildlicher Qualität, die klangvoll abgemischte Original-Kinomusik von Howard Shore und herrlich farbenprächtige, atmosphärische 3D-Kulissen: „Taktiken" hat das Zeug zum Hit – nur leider wird das Potenzial konsequent verschenkt. Anstatt Euch (wie beim PC-Titel) auf einen spannenden Taktik-Trip durch Mittelerde zu schicken und Tolkiens Welten-Hintergrund voll auszureizen, lässt Euch EA stur einen Filmschauplatz nach dem anderen abklappern. Und wer zwischen den einzelnen Sets auf einen logischen Bezug hofft, der wird ebenso enttäuscht wie alle, die nach gehaltvoller Strategie suchen: Das System funktioniert, aber durch die Trennung von Planung und Aktion sind vorausschauende Taktiken kaum möglich.

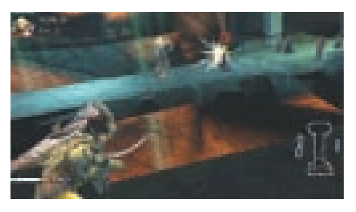
Der Herr der Ringe Taktiken

Denken >> Runden-Strategie

Virtuelle Schlachten werden in Mittelerde bereits zuhauf geschlagen: Auf dem PC herrscht der Echtzeit-Krieg, auf der Konsole wird entweder in flotter Action-Manier oder rundenweise und nach „Final Fantasy"-Machart zugeschlagen.

Jetzt hat der Kampf gegen Saurons monströse Handlanger auch die PSP erreicht: Hier heizen Aragorn, die Hobbits, Zwerg Gimli, Elb Legolas und Boromir ihren Widersachern Spielzug für Spielzug ein – taktische Kämpfe im kleinen Rahmen, sogenannte 'Skirmish Battles' sind angesagt. Das heißt, Ihr lasst nicht wie PC-Mittelerde-Ausflügler ganze Heerscharen aufeinander prallen, vielmehr dirigiert Ihr nur die Ring-Gemeinschaft (oder auch ihre bösen Feinde – je nach Kampagnenwahl) durch streng nach Filmvorbild gestaltete 3D-Schauplätze. Da sollt Ihr die sturmgepeitschte Wetterspitze von den kreischenden Nazgul befreien, in den Ruinen von Amon Hen Sarumans Uruk Hai zerlegen, mit Sam und Frodo beim Marsch durch Mordor Spinnengetier erledigen oder in den Minen von Moria so lange im Kampf gegen Balrog und Höhlentroll bestehen, bis Gandalf den Rückzug gesichert hat.

Die Sieg-Bedingungen sind meist so eindeutig wie der Weg von einem Schlachtfeld zum anderen – denn auch der wird schnell und einfach via Übersichtskarte zurechtgelegt. Und habt Ihr dann auch noch in aller Ruhe Eure Ausrüstung zurecht gelegt oder die erkämpften Goldmünzen über das Camp-Menü gegen leckere Elbenkost eingetauscht, darf wieder taktiert werden: Das polygonale Schlachtfeld betrachtet Ihr dank frei schwenkbarer Kamera (über den Analog-Knubbel) aus allen erdenklichen Blickwinkeln – und das Genre-typische, übersichtliche Bodenraster zeigt die Bewegungsweiten. Anders als bei flotter spielbaren Scharmützeln wie „Fire Emblem" (GBA) seht Ihr die Auswirkungen Eurer Züge aber nicht direkt. Erst nachdem Ihr in Bewegungs- bzw. Kampfphase für jeden Helden eine Strategie zurecht gelegt habt, tun Eure Recken tatsächlich wie sie geheißen. *rb*



PSP Nehmt Euch in Moria vor den heimtückischen Orkschützen in Acht!

PSP Hinter den Pforten von Mordor kämpfen Frodo und Busenfreund Sam gegen Ekelspinne Kankra. Achtung: Auch ihre giftige Brut krabbelt auf Euch zu.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	EA Redwood Shore, USA
Hersteller	>>	Electronic Arts
Zirka-Preis	>>	50 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	Dezember

USK 12

Alternativen

DS	**Advance Wars Dual Strike** (90 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Fire Emblem: The Sacred Stones** (86 von 100 in Ausgabe 1)

Der Herr der Ringe – Taktiken

Pro
+ reichlich Filmschnipsel
+ Vorlagen-getreue 3D-Schauplätze
+ leicht verständliches Kampfsystem

Contra
- taktisch gehaltlos
- erzählt keine Geschichte
- wenig Abwechslung

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, Online und WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

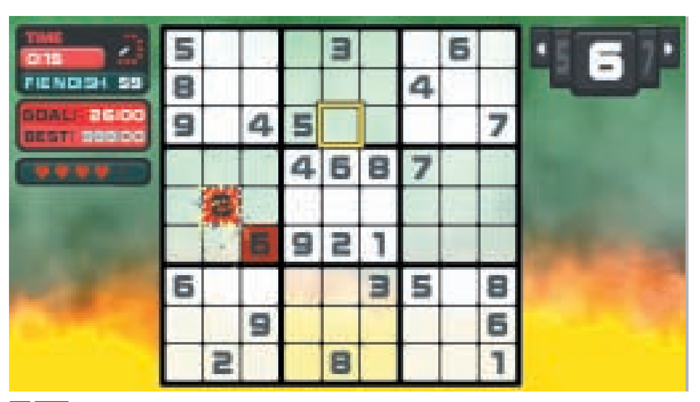
Sound: 8 von 10

68 von 100 SPIELSPASS

Schlagt Euch auf die Seite von Gut oder Böse: Platte, aber hübsche Runden-Strategie mit viel Schnickschnack.

Go! Sudoku

Denken >> Knobelspiel



PSP Eine falsch gesetzte Zahl bedeutet Herzabzug. Wer alle Herzen aufgebraucht hat, bekommt eine Zeitstrafe aufgebrummt.

Deutschland ist im Sudoku-Fieber: Das japanische Zahlenpuzzle gewinnt hierzulande immer mehr Anhänger und nach Zeitungs- und Zeitschriftenlesern kommen jetzt auch Handheld-Zocker in den Genuss des Logikrätsels. Doch statt der nahe liegenden, dank Touchscreen praktikablen DS-Variante erscheint die Knobelei "Go! Sudoku" für Sonys PSP.

Das Prinzip von Sudoku ist schnell erklärt: In einem 9x9 Kästchen großen Gitternetz müssen die Zahlen von eins bis neun so platziert werden, bis jede Ziffer in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem 3x3-Unterquadrat genau einmal enthalten ist. Je weniger Zahlen vorgegeben sind, desto schwieriger die Lösung des Diagramms. Egal ob Anfänger oder Profi: "Go! Sudoku" bietet für jeden das passende Rätsel. Insgesamt verteilen sich 1.000 Puzzles auf vier Schwierigkeitsstufen, die meisten davon entfallen auf 'mittelschwer' und 'einfach'.

Doch nicht nur solo darf geknobelt werden: Im Modus 'Weitergabe Sudoku' versuchen sich bis zu vier Spieler abwechselnd an einem Zahlen-Diagramm – der schnellste Denker gewinnt. Dank Game-Sharing braucht Euer Kontrahent keine eigene Version von "Go! Sudoku". *jw*



Janina Wintermayr

8 von 10

„Zahlenspaß mit hohem Suchtfaktor"

Ich gebe es zu, auch mich hat das Sudoku-Fieber gepackt. Ob man für den Zahlenspaß allerdings eine 50 Euro teure PSP-Version braucht, oder ob nicht doch ein Rätselheft reicht, müsst Ihr selbst entscheiden. Für "Go! Sudoku" spricht in jedem Fall der enorme Umfang (welches Heft bietet schon 1.000 Sudoku-Puzzles) und die Möglichkeit, mit anderen Kombinatorik-Freunden um die Wette zu knobeln. Das schlichte Zifferspiel reizt mit seiner unaufdringlichen Farbhintergrundlegung und der dezenten Musikuntermalung gewiss nicht die Fähigkeiten der PSP aus, den Unterhaltungswert kann das nicht schmälern. Freunde des logischen Zahlenpuzzles greifen zu, Unentschlossene zur billigeren Print-Alternative.



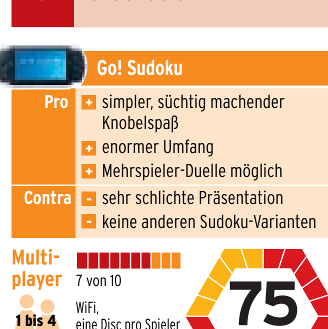
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Sumo Digital, England
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich



Go! Sudoku

Pro	+ simpler, süchtig machender Knobelspaß + enormer Umfang + Mehrspieler-Duelle möglich
Contra	– sehr schlichte Präsentation – keine anderen Sudoku-Varianten

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 4 von 10

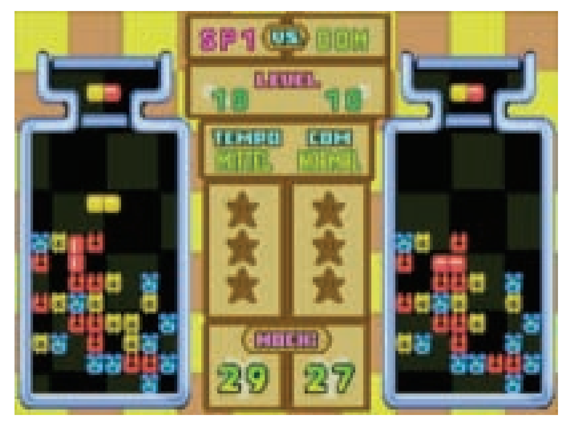
Sound: 5 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Gelungene Umsetzung des japanischen Logik-Puzzles. Schlichte Präsentation, aber großer Umfang.

Dr. Mario & Puzzle League

Denken >> Knobelspiel



GBA Solospieler können auch Computer-Gegner zum Duell fordern: Schickt Dr. Marios Viren in das feindliche Reagenzglas!

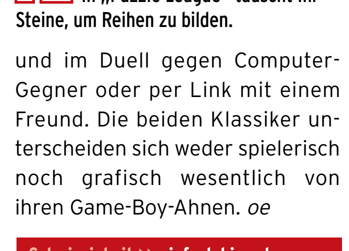
"Dr. Mario" verarztet GBA-Grübler bereits zum dritten Mal: Nach Gamecube-Download (war auf einer frühen Demo-Disc verewigt) und dem Auftritt in der "NES Classic Collection" teilt sich der Nintendo-Doktor nun ein Modul mit der Neuauflage von "Tetris Attack" bzw. dessen monströsen Ableger "Pokémon Puzzle Challenge".

Die beiden Knobel-Oldies präsentieren dieselbe Spiel-Logik auf unterschiedliche Weise. "Dr. Mario" wirft dabei Pillen in ein Glas: Dort konstruiert Ihr mit bereits vorhandenen Viren gleichfarbige Reihen, die anschließend verschwinden. In "Puzzle League" wachsen die bunten Steine dagegen von unten nach, mit dem Cursor lassen sich jeweils zwei Blöcke vertauschen – so erstellt Ihr die gleichfarbigen Reihen.

Beide Spiele zockt Ihr in diversen Varianten, etwa solo, auf Zeit und im Duell gegen Computer-Gegner oder per Link mit einem Freund. Die beiden Klassiker unterscheiden sich weder spielerisch noch grafisch wesentlich von ihren Game-Boy-Ahnen. *oe*



GBA In „Puzzle League" tauscht Ihr Steine, um Reihen zu bilden.



Oliver Ehrle

7 von 10

„Knobel-Klassiker mit Suchtpotenzial"

"Dr. Mario & Puzzle League" sind zwei knifflige Puzzle-Oldies mit Suchtpotenzial. Trotz grafisch angestaubter Präsentation haben die beiden Kult-Titel kaum an Charme verloren. Ohne die putzigen Pokémon wirkt "Puzzle League" jedoch etwas trockener als der Nintendo-Arzt mit seinen drolligen Schädlingen. Bitte beachten: Beide Titel spielen sich recht ähnlich, deshalb könnten sich Retro-Tüftler alternativ für Marios Soloauftritt in der "NES Classic"-Version entscheiden – den gibt's nämlich schon zum halben Preis.



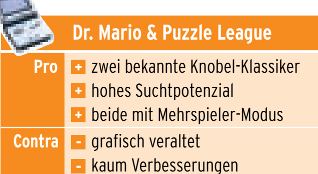
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Nintendo, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

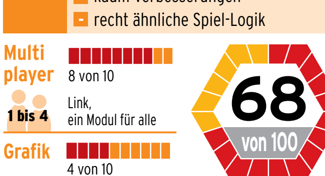
Alternativen

PSP	Lumines (83 von 100 in Ausgabe 1)
DS	Meteos (75 von 100 in Ausgabe 1)



Dr. Mario & Puzzle League

Pro	+ zwei bekannte Knobel-Klassiker + hohes Suchtpotenzial + beide mit Mehrspieler-Modus
Contra	– grafisch veraltet – kaum Verbesserungen – recht ähnliche Spiel-Logik



Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4 – Link, ein Modul für alle

Grafik: 4 von 10

Sound: 6 von 10

68 von 100 SPIELSPASS

Der Knobel-Mix macht Laune, auch wenn er angestaubt wirkt. Warum gibt's keine Verbesserungen?





DS Aliens in der Lobby? Manche Figuren müsst Ihr auch vertreiben!



DS Immer am Ball: Je länger Ihr spielt, desto öfter klingelt das Handy – Kunden wollen reservieren oder rufen Euch zur persönlichen Betreuung auf ihr Zimmer.

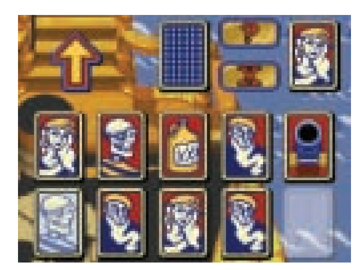
Die Sims 2

Denken >> Simulation

Electronic Arts' virtuelle Persönlichkeiten kommen aufs Handheld: Die Sims führen in ihrer Stadt ein gewöhnliches Alltagsleben und lassen sich wie andere Videospiel-Figuren dabei lenken. Sie besitzen aber individuelle Bedürfnisse. So braucht Euer Schützling nach harter Gartenarbeit eine Dusche und Schlaf, außerdem solltet Ihr die virtuellen Persönlichkeiten nicht vereinsamen lassen. Flirts und Schmusereien geben den Sims die nötige Nähe – dafür müsst Ihr Euch aber erstmal beliebt machen.

Die DS-Version spielt im Wüstenabschnitt der "Sims 2"-Welt für Konsole und besitzt eine eigene Handlung. Ihr strandet mit Motorschaden in einem sandigem Kaff und übernehmt dort das Management für ein Hotel. Die Bude ist allerdings ziemlich heruntergekommen, deshalb beginnt das Abenteuer mit harter Arbeit: Ihr repariert den Stromgenerator und bringt mit dem Staubsauger die Räume auf Hochglanz. Dann wagen sich schon bald die ersten Gäste in Euer Etablissement: Im Laufe der Handlung könnt Ihr das Hotel um neue Bereiche wie Casino, Sushi-Bar und Fitnessraum erweitern, die Euch weitere Einkünfte sowie einige Minispiele bescheren.

Außerdem hat ein Hotelchef allerlei andere Aufgaben zu erledigen. Ihr nehmt per Handy Reservierungen entgegen, beruhigt aufgebrachte Kundschaft und füllt z.B. das Zeitungsregal, an dem sich die Kunden gegen Entgelt bedienen. Zwischendrin sorgt Ihr dafür, dass auch Euer Protagonist nicht zu kurz kommt: Die Aufgabenliste informiert Euch jederzeit über alle Missionen und Bedürfnisse. *oe*



DS Minigames wie das Kartenspiel zockt Ihr zu zweit auf einem Handheld.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Maxis, USA
Hersteller	Electronic Arts
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	Die Sims 2 (nicht getestet)
GBA	The Urbz: Sims in the City (nicht getestet)

Die Sims 2

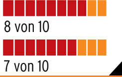
Pro
- ungewöhnliches Spielprinzip
- nicht festgelegter Spielverlauf
- viel Abwechslung

Contra
- etwas monotoner Einstieg
- teils unspektakuläre Aufgaben
- kein Multiboot

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 4, WiFi, ein Modul pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10



78 von 100 SPIELSPASS

Innovativer Hotel-Manager, bei dem Ihr auch die Wünsche Eurer Spielfigur berücksichtigen müsst.



DS Im Casino spielt Ihr zusammen mit Gästen um Geld. Ihr dürft die Einarmigen Banditen mit Münzen füttern oder ein Kartenspiel am Tisch wagen (siehe Bild links oben).

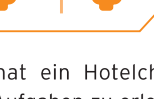


DS-Faktor

"Sims 2" nutzt alle DS-Funktionen. Im oberen Display steuert Ihr den Helden, im unteren organisiert Ihr Gespräche, Werkzeuge und Missionen – so verliert Ihr weder die belebte Umgebung noch Eure Aufgabenliste aus den Augen. Stylus und Mikro kommen auf vielfältige Weise zum Einsatz; egal ob Ihr Karten spielt, Essen herrichtet oder Staub pustet. Weil das Drehen der Kamera nur über die Schultertasten klappt, müsst Ihr oft umgreifen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







Oliver Ehrle — 7 von 10

„Eigenleben bringt Schwung in den Alltag"

Die erste halbe Stunde spielt sich "Die Sims 2" etwas stupide, Ihr folgt der Aufgabenliste von A nach B und klickt dort die Events durch. Aber dann bringt das Eigenleben der Sim-Welt Schwung in den Hotel-Alltag: Neben den Routine-Aufgaben wie Putzen und Stromversorgung am Laufen halten erwarten Euch in der Lobby allerlei unterhaltsame Aufgaben; vom privaten Flirt bis hin zur individuellen Versorgung der Gäste. Dabei entscheidet Ihr Euch zwischen diversen Tätigkeiten und zieht etwa die reichen Kunden den Rucksack-Touris vor. Die Alltagssimulation bietet mit den vielen Minispielen jede Menge Abwechslung, allerdings solltet Ihr Experimentiergeist mitbringen: Nicht jeder hat Lust, auch virtuell mit Putzlappen und Staubsauger zu hantieren!

Tiger Woods PGA Tour 06

Sport >> Golf

Anders als der knuffige Sony-Kollege "Everybody's Golf" setzt Electronic Arts' "Tiger Woods PGA Tour 06" auf möglichst viel Realismus: Ihr drescht den Ball deshalb nicht durch simples Knopfdrücken über die Bahn, sondern holt mit der Analogscheibe Schwung – damit die Dosierung etwas leichter fällt, zeigt eine Leiste links die Schlagstärke an. Auch auf den Grüns agiert Ihr nach Augenmaß, eine 'Idealer Putt'-Kamera und ein Gitternetz helfen Euch bei der Einschätzung des Bodengefälles.

Auf zwölf teils lizenzierten, teils erfunden 18-Loch-Kursen zeigt Ihr Euer Können und arbeitet Euch mit einem Eigenbaugolfer die Rangliste hoch: Tretet gegen die echten Stars u.a. in Turnieren und Lochspielduellen an, vom gewonnenen Preisgeld gönnt Ihr Euch bessere Ausrüstung oder steigert Eure Fähigkeiten. Alternativ versucht Ihr Euch an kurzweiligen Wettbewerben wie z.B. dem flotten 'Putt-Rausch' oder tretet per WiFi gegen einen Freund an. *us*



Ulrich Steppberger

7 von 10

„Warum gibt es keine alternative Steuerung?"

Eigentlich hat "Tiger Woods" alles, was ich mir für ein Handheld-Golf wünsche: Viele Kurse, die optisch ordentlich dargestellt werden, sowie motivierende Spielvarianten, mit denen sich viel Zeit verbringen lässt. Aber das starrsinnige Beharren auf dem analogen Schwung als einzige Steuermöglichkeit bremst den Spaß spürbar. Was auf den großen Heimkonsolen schwer genug ist, wird mit dem PSP-Stick erst recht zum übungsintensiven Gefummel – speziell das Putten erfordert viele Trainingssitzungen. Wer sich damit anfreunden kann, bekommt eine Menge Golfspaß geboten.



PSP **Seid Ihr auf dem Grün angekommen, wartet die größte Herausforderung für einen "Tiger Woods"-Golfer – das Putten. Die Besonderheiten des Grüns werden durch das Gitter verdeutlicht, die Dosierung des analogen Schwungs fällt trotzdem schwer.**



Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler >>	Electronic Arts, USA
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK: frei

Alternativen

DS	**Touch Golf** (79 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Mario Golf Advance Tour** (nicht getestet)

Tiger Woods PGA Tour 06

Pro
- ein Dutzend Golfplätze
- zahlreiche Optionen
- abwechslungsreiche Spiel-Modi
- viele freispielbare Boni

Contra
- Analog-Schwung schwer dosierbar
- Putten nicht ganz ausgereift

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

79 von 100 SPIELSPASS

Anspruchsvolle Golfsimulation mit vielen Plätzen und Optionen, aber etwas zu komplizierter Steuerung.

Touch Golf

Sport >> Golf

Für ein Sportspiel aus dem Haus Nintendo gibt das nüchtern betitelte "Touch Golf" ein ungewohntes Bild ab – statt dem allgegenwärtigen Firmenmaskottchen Mario tummeln sich ganz normale Sportler auf dem Platz.

Der Name deutet es schon an: Eine Analogsteuerung fällt beim DS mangels Knüppel zwangsläufig flach, auch auf ein traditionelles Schwungsystem wird nicht gesetzt – stattdessen kontrolliert Ihr alle Aktionen mittels Stylus und Touchscreen. Habt Ihr Euch für einen Schläger und den angepeilten Zielpunkt entschieden, setzt Ihr den Griffel auf und verlasst Euch auf Eure Fingerfertigkeit. Nur wer durch zügige Bewegungen flott ausholt und durchzieht, haut den Ball schwungvoll nach vorne – Könner geben durch seitliche Bewegungen noch etwas Drall mit auf den Weg. Auf sieben 18-Loch-Plätzen beweist Ihr Euer Können in den gängigsten Match-Varianten wie Loch- oder Schlagspiel; außerdem dürft Ihr Euren virtuellen Sportler zu einer Profikarriere anmelden. *us*

DS **Feinfühlige Stylus-Künstler vollführen gelungene Schläge.**

DS-Faktor

Während auf dem oberen Bildschirm das sportliche Geschehen in Szene gesetzt wird, studiert Ihr unten die Karte des aktuellen Lochs genauer oder analysiert die Ball-Lage. Gesteuert wird komplett per Stylus-Einsatz, der für effiziente Schläge etwas Übung erfordert: Die Abfrage reagiert sensibel, eine ruhige Hand ist deshalb Pflicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Ulrich Steppberger

8 von 10

„Golfen für feinfühlige Sportler"

Gerade beim Golf liegt die Steuerung mit dem Stylus nahe: Schließlich ist der Schwung fast schon naturgetreu simulierbar. Erfreulicherweise ist die Ausführung bei "Touch Golf" deutlich spielerfreundlicher als beim ersten DS-Versuch von "Tiger Woods". Für wirklich gelungene Schläge braucht Ihr zwar auch hier ein paar Übungsrunden, dann klappt's aber sehr gut – viele Feinheiten inklusive. Ein paar mehr Kurse hätten es ruhig sein dürfen, aber die vorhandenen gefallen mir dank hübscher Grafik so gut, dass ich zufrieden bin. Durch den Verzicht auf schräge Match-Varianten konzentrierten sich die Entwickler auf einen gelungenen Kern – DS-Golfer werden gut bedient.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler >>	T&E Soft, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	35 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	November

USK: frei

Alternativen

PSP	**Everybody's Golf** (81 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Mario Golf Advance Tour** (nicht getestet)

Touch Golf

Pro
- hübsche Kurs- und Sportler-Optik
- Stylus-Steuerung gelungen
- motivierende Freischalt-Logik

Contra
- wenige Kurse
- begrenzte Zahl an Match-Arten
- keine alternative Steuerung

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

79 von 100 SPIELSPASS

Einwandfreie Golfsimulation mit solidem Umfang und facettenreicher Umsetzung der Stylus-Steuerung.



PSP Fühlbare Stadion-Atmosphäre: Kein anderes virtuelles Fußballspiel verkörpert den Rasenzauber so real wie "Pro Evolution Soccer 5". Konami verwöhnt den Spieler mit lebensnahen Animationen, exzellenter Steuerung und intelligenten Mitspielern.

Pro Evolution Soccer 5

Sport >> Fußball



Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Konami, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	November

frei USK

Alternativen

DS	FIFA 06 (82 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	ISS Advance (nicht getestet)

Pro Evolution Soccer 5

Pro
- nahezu perfekte Simulation
- berauschende Animationen
- taktisches Schlaraffenland
- ausgefeilte Steuerung...

Contra
- ...die via Digikreuz 'schmerzt'
- überfordert Einsteiger

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 4 — Online und WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 6 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Trotz fehlender Weitsicht und Steuerungsmängel überzeugt die diffizile Kick-Simulation mit Top-Spielbarkeit.

Simulations-Liebhaber und PSP-Besitzer schnalzen mit der Zunge: Die legendäre Fußball-Simulation erscheint für Sonys Handheld. Doch vor dem fußballerischen Vergnügen kommt die Arbeit, denn Anfänger schießen anfangs höchstens ein halbes Dutzend Mal auf das gegnerische Tor. Das restliche Spiel verlagert sich zwischen die beiden Strafräume: Knallharte Verteidiger spitzeln Euch die Kugel vom Fuß und schon im Mittelfeld wird mit harten Bandagen gekämpft. Wer sich ergo auf eine simple Arcade-Bolzerei einstellt, steht bei "Pro Evolution Soccer 5" auf dem falschen Platz. Hier lautet das Motto: Virtuelles Gras fressen belebt Geist und Körper.

Anfänger verschanzen sich deshalb tunlichst im lehrreichen Trainings-Modus und studieren die vielfältigen Schuss-, Pass- und Taktik-Varianten. Danach dirigiert Ihr Eure Fußball-Ästheten im Videospiel-Rasenschach traumwandlerisch über den Platz, schlenzt Freistöße in den Winkel und holt Euch in der Meisterschaft den Pot.

Im Vergleich zu der Heimkonsolen-Variante steuern sich Eure elf Freunde dezent anders. Wegen Knöpfchen-Mangel müsst Ihr durchgehend entweder auf manuelle Pässe oder Tricks verzichten – gewöhnungsbedürftig!



Matthias Schmid

9 von 10

„Entlasst den miesen Kameramann!"

Abgesehen von den mageren drei Sicht-Perspektiven dribbelt sich "PES 5" dank exzellenter Spielbarkeit und gnadenlosem Realismus an die Tabellenspitze. Schade ist nur, dass Euch Konami nicht virtuell nach der Weltmeisterschafts-Krone greifen lässt; auch einen langfristig motivierenden Karriere-Modus vermisse ich. Im Gegensatz zu meinem Kollegen 'Fiorinho' stellen sich bei mir keine Fingerkrämpfe ein, die Steuerung wurde mustergültig adaptiert. Komischerweise vermisse ich die tranigen Kommentatoren von PS2 und Xbox – der Schiri ist indes gnädiger als gewohnt.





PSP Profis üben stundenlang Standards und werkeln in der Taktik-Stube (von oben).



Raphael Fiore

8 von 10

„Nummer 1 im Handheld-Sektor, aber nicht perfekt"

Keine Frage: "Pro Evolution Soccer 5" degradiert die Handheld-Konkurrenz in Punkto spielerischer Klasse, grafischer Animations-Pracht und taktischer Finesse zu Wasserträgern. Doch da ich mit der Konsolen-Variante bestens vertraut bin, muss ich etwas herummäkeln. Der große PSP-Display wäre geradezu prädestiniert für eine übersichtliche Weitsicht-Perspektive. Doch stattdessen speist Euch Konami mit drei zu nahen Kamera-Blickwinkeln ab – der Radar ist für Pass-Virtuosen enorm wichtig. Zudem stört mich die dezent überladene Steuerung: Das Steuerkreuz eignet sich nämlich nicht für ausgiebige Fußball-Sessions – spätestens nach fünf Partien musste ich auf den für Tricks nicht idealen Ministick zurückgreifen.

Bei den Lizenzen hinkt "Pro Evolution Soccer 5" der "FIFA"-Konkurrenz hinterher. Doch die Entwickler geloben Besserung und erfreuen Handheld-Kicker zumindest mit einem simplen Editor, einigen Lizenz-Ligen und vielen 'echten' National-Mannschaften.

Im Online-Modus messt Ihr Euch schließlich mit virtuellen Fußballern aus aller Welt. *rf*



PSP Treffer? Fehlanzeige! Tore schießen fällt auf der PSP wegen dem starken Torhüter und der sattelfesten Verteidigung schwerer als auf den stationären Konsolen.



PSP Die Optik der legendären Fußball-Simulation gefällt mit detaillierten Spielermodellen und eindrucksvoller Stadion-Architektur, krankt jedoch an platten Rasen-Texturen, zahlreichen Clipping-Fehlern und bisweilen unschönen Hakel-Animationen.

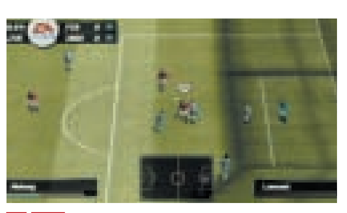
FIFA 06

Sport >> Fußball

Fußballjünger, freut Euch! Nachdem Electronic Arts bewusst darauf verzichtete, die erste Fassung ihres Rasenklassikers zum europäischen PSP-Start überaltert auf den Markt zu werfen, läuft "FIFA 06" mit wehenden Fahnen und stolz geschwellter Lizenzbrust ins virtuelle Stadion ein. Über 10.000 Originalspieler, Teamwappen und Sportstätten garantieren höchste Authentizität, dank Online-Anbindung via Wireless-Hotspot bringt Ihr Eure Kader auf den neuesten Transfer-Stand.

Die Steuerung des Handheld-Sprösslings wurde akkurat vom großen PS2-Bruder übernommen. Via Buttondruck schlagt Ihr Steilpässe, drescht das Leder in den Winkel oder setzt zur verheerenden Blutgrätsche an. Das Fehlen zweier Schultertasten ging jedoch nicht spurlos an den Kontrollen vorüber: Anstatt Euch die Wahl zu lassen, ob Ihr die Spieler via Steuerkreuz oder Stick über den Rasen dirigiert, werdet Ihr auf den Analogknüppel festgelegt. Das hat zur Konsequenz, dass Ihr via Richtungsstasten lediglich voreingestellte Taktiken aktiviert, zum Konterangriff blast oder die Abseitsfalle scharf macht. Die bekannte 'First Touch'-Kontrolle ist ebenfalls mit an Bord – mittels L-Button gibt Euer Polygon-Treter der Lederkugel bereits bei der Ballannahme die optimale Richtung.

Neben Freundschaftsspielen und Pokal-Turnieren sollten Langzeitzocker 'Saison'-Modus und die 'Herausforderungen' ins Auge fassen: In Ersterem führt Ihr Euer Lieblingsteam zu Liga-Ehren, feilt an der Startelf oder verpasst Eurem Kader durch den Neueinkauf von Schlüsselspielern den letzten Schliff. Hinter den Herausforderungsprüfungen verbergen sich besondere Spielsituationen: Rettet einen knappen Vorsprung über die Zeit oder sorgt im Traditionsduell 'Barça-gegen-Real' für eine spektakuläre Aufholjagd. Der in DS- und GBA-Version enthaltene Karriere-Modus fiel der Schere zum Opfer, dafür wartet ein exklusives Minispiel: Dreht Eure PSP hochkant und haltet die Pille durch Knopfdruck in der Luft. *ms*



PSP Standardsituationen leicht gemacht: Nach Freistößen und Ecken sind Kopfballtore an der Tagesordnung.



Matthias Schmid 7 von 10

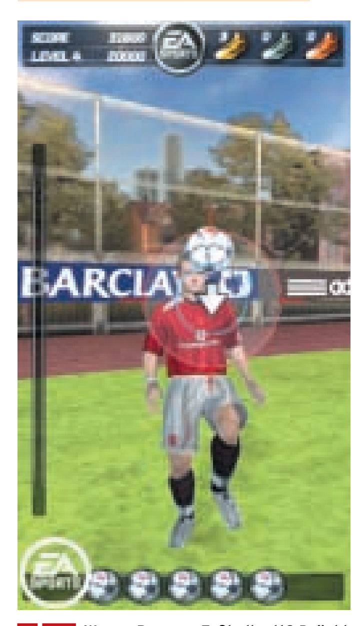
„Ich will mit dem Steuerkreuz spielen!"

Die "FIFA"-Serie will auf der PSP nicht recht in die Gänge kommen: Zwar verleiten Präsentation, zig freispielbare Arenen und spaßige Multiplayer-Partien (via WiFi zu viert, online zu zweit) den Fußball-Fan in mir zu wahren Beifallsstürmen, die Rasenschlacht schießt jedoch etliche Eigentore. Fehlende Digikreuz-Kontrolle und zu träger Spielablauf lassen die "PES"-Konkurrenz schon zur Halbzeit weit vorne liegen. Dass der Karriere-Modus fehlt, fügt sich ins eingetrübte Gesamtbild ein. Immerhin weckt das neckische Jonglier-Minispiel meine Leidenschaft für Lederball-Artistik.

Raphael Fiore 5 von 10

„Wo ist die motivierende Karriere?"

So geht's nicht! Obwohl zahlreiche Online-Funktionen, etliche lizenzierte Ligen und ein witziges Minispiel Fußball-Fetischisten erfreuen, machen die kanadischen Entwickler vieles falsch. So entfernte EA kurzerhand den motivierenden Karriere-Modus und die mannigfaltigen Steuerungs-Einstellungen des großen Konsolenbruders. Zudem fehlen Trainings-Varianten, und die bescheidenen taktischen Einstellungen dümpeln auf Oberliga-Niveau. Meinen endgültigen Platzverweis zeige ich "FIFA 06" wegen unausgewogener Spielbarkeit, hakeligen Animationen und fehlender Digikreuz-Steuerung.



PSP Wayne Rooney, Fußballgott? Drückt zum rechten Zeitpunkt die Pfeiltasten.



PSP Vor dem Tor erweisen sich gegnerische Stürmer als äußerst treffsicher.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Electronic Arts, Kanada
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen



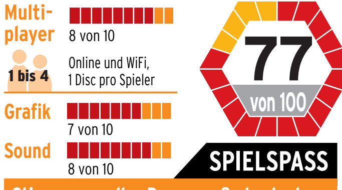
DS	**FIFA 06** (82 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**ISS Advance** (nicht getestet)

FIFA 06



Pro
- massig Original-Lizenzen
- Mehrspieler-Matches off- und online
- Kader-Updates zum Download

Contra
- zu träger Spielablauf
- keine Digikreuz-Steuerung
- Karriere-Modus fehlt



Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4, Online und WiFi, 1 Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

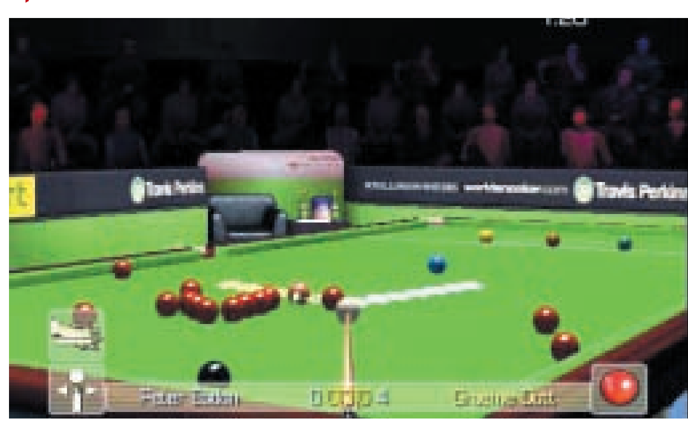
Sound: 8 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Stimmungsvoller Rasenspaß, der trotz gigantischem Lizenzumfang mit Steuerungsmacken nervt.

World Snooker Challenge 2005

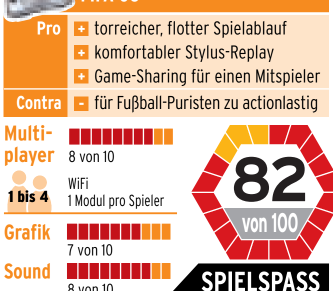
Sport >> Billard



PSP Vorbildlich: Zielhilfe, mehrere Kameraperspektiven sowie eine millimetergenaue Steuerung helfen Euch beim Einlochen – Amateure stoßen trotzdem oft daneben.

Snooker – das heißt üben, üben und nochmals üben. Doch wer kann schon zu jeder Tageszeit zum Queue greifen? Abhilfe schafft nun Sega, die Snooker-Tisch, Kugeln und persönlichen Trainer auf Taschenspielergröße schrumpfen – und damit virtuelle Matches gegen Snooker-Profis wie Ronnie O'Sullivan, Paul Hunter oder Stephen Hendry für unterwegs ermöglichen. Ähnlich wie die anderen Konsolen-Versionen trumpft die handliche Billard-Simulation mit akkurater Umsetzung des Gentleman-Sports auf.

In verschiedenen Modi lernt Ihr grundlegende sowie fortgeschrittene Techniken, bestreitet Einzelwettkämpfe, nehmt an Turnieren teil oder tragt via WiFi Frames gegen einen Freund aus. Auf der UMD hat jedoch nicht nur klassisches Snooker Platz gefunden: Ferner dürft Ihr Euch an Trickshots, 8- und 9-Ball-Pool sowie Bar-Billard versuchen. Wer schnelle Erfolgserlebnisse sucht, ist hier besser bedient. *jw*



PSP Außer Snooker könnt Ihr andere (skurrile) Billard-Varianten spielen.

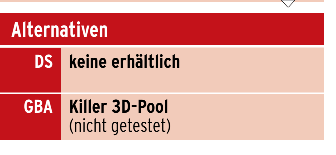
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Blade Interactive, England
Hersteller >>	Sega
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett englisch
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Killer 3D-Pool (nicht getestet)



Lumines

Pro
- punktgenaue Steuerung
- realistische Umsetzung
- viele Modi und Spielvarianten

Contra
- rein englische Sprachausgabe
- sterile Präsentation
- für Anfänger ungeeignet

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Umfangreiche Billard-Simulation, die viel Wert auf eine realistische Umsetzung des Sports legt.

Janina Wintermayr

8 von 10 (7 von 10)

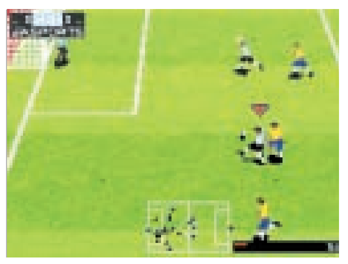


„Billard für Kenner und Könner"

Wer mit "World Snooker Challenge" in die Welt des Snookers einsteigt, sollte gute Englisch-Kenntnisse mitbringen. Menü und Ton sind komplett in der Muttersprache des Billard-Sports gehalten, Anweisungen des Trainers bekommt Ihr deshalb nur in wohlklingendem Britisch-Englisch zu hören. Wer damit keine Probleme hat, freut sich ob des großen Umfangs und der tadellosen Spielbarkeit. Technisch präsentiert sich die Snooker-Simulation erwartungsgemäß schlicht, überzeugt aber mit realistischer Ballphysik.

FIFA 06

Sport >> Fußball



GBA Polygonlos: Auf dem GBA müsst Ihr mit Bitmap-Balltretern Vorlieb nehmen.

EAs traditionsreiche Rasenschlacht stürmt in der 06er-Fassung gleich beide Nintendo-Handhelds. Mit dabei: die volle Lizenzpackung – von Vereinswappen über tausende Originalspieler bis hin zu den Fußballarenen. Auch bei der Modi-Auswahl gibt sich EA generös: Bestreitet Freundschaftsspiele, erringt internationale Pokale oder werdet im umfangreichen Karriere-Modus zur Trainer-Legende – vorausgesetzt Ihr erfüllt Saisonziele wie UEFA-Cup-Quali oder eine Mindestzahl an Siegen. Aufgrund geringerer Buttonzahl und Hardware-Power müssen GBA-Kicker mit dezent eingeschränktem Spielablauf leben, DS-Sportler hingegen schöpfen aus dem Vollen: Zig Kamerawinkel garantieren Übersicht, ein (englischsprachiger) Kommentator sorgt für Atmosphäre. *ms*



DS-Faktor

Top-Übersicht dank Doppelschirm: Mittels Radar auf dem unteren Display plant Ihr Eure Spielzeuge bis ins Detail oder ändert via Fingerzeig schnell mal die Taktik. Daneben kritzelt Ihr Euer eigenes Vereinswappen oder mutiert mit dem Stylus in Händen zum Fußball-Regisseur – so machen Wiederholungen Spaß.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Electronic Arts, Kanada
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	FIFA 06 (77 von 100 in dieser Ausgabe)

Matthias Schmid

8 von 10



„Viel Atmosphäre, viele Tore, viel Spaß"

Vor allem die DS-Variante garantiert dank flotter Steuerung (die mir fast alle Kniffe der großen Konsolenbrüder erlaubt) und cleverer Dualscreen-Nutzung Rasenfeeling pur. Im Karriere-Modus wird mein Kindheitstraum 'Fußballtrainer' doch noch zur Realität, auch am Lizenzumfang gibt's nix zu meckern. Im Vergleich zur PSP-Konkurrenz "Pro Evolution Soccer 5" rümpfen Taktiker und Realismus-Fetischisten zwar die Nase, wer jedoch im WiFi- bzw. Link-Modus Blut geleckt hat, kommt so schnell nicht von der rasanten Kickerei los.

FIFA 06 (DS)

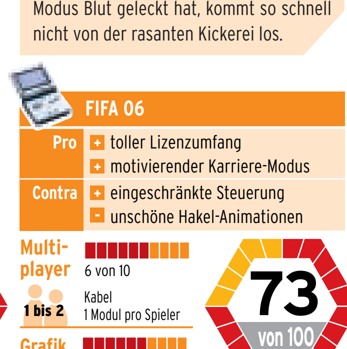
Pro
- torreicher, flotter Spielablauf
- komfortabler Stylus-Replay
- Game-Sharing für einen Mitspieler

Contra
- für Fußball-Puristen zu actionlastig

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, WiFi, 1 Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Spaßige Balltreterei, die Realismusmängel durch flüssige Spielbarkeit und clevere DS-Features mehr als wettmacht.



FIFA 06 (GBA)

Pro
- toller Lizenzumfang
- motivierender Karriere-Modus

Contra
- eingeschränkte Steuerung
- unschöne Hakel-Animationen

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, Kabel, 1 Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

'Nur' gut: Aufgrund variantenärmerer Steuerung bietet die GBA-Fassung nicht die Spielbarkeit des DS-"FIFA 06".

NBA Live 2006

Sport >> Basketball



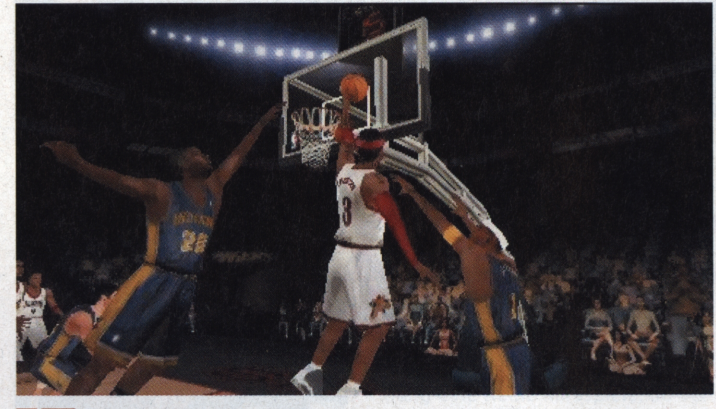
PSP Hangtime: Das Highlight im großartigen 'Allstar'-Weekend stellt der wuchtige Dunking-Contest dar.



Raphael Fiore
8 von 10
„Weniger Simulation, mehr Action"

Auf der PSP macht EAs Basketball-Festival besonders Einsteigern Spaß. Dank eingängiger Steuerung und einsteigerfreundlichem Schwierigkeitsgrad hämmern selbst Ungeübte den Ball stilvoll in den Korb. Ideal für eine kurze Busfahrt eignen sich die straffen Superstar-Herausforderungen. Besonders gut gefallen hat mir die Möglichkeit, einen Spieler permanent zu steuern – dank taktisch klugen Computer-Kollegen fühle ich mich mittendrin statt nur dabei. Zum Hit reicht's aber nicht: Ein Karriere-Modus zwecks Langzeit-Motivation, taktische Vielfalt und Pass-Feinheiten fehlen.

Basketball-Virtuosen zocken "NBA Live 2006" auf Sonys PSP stilecht im Hinterhof: Denn statt großem Simulations-Anspruch legt Electronic Arts mehr Wert auf rauhe, schnelle Action. Deshalb vereinfachten die kanadischen Entwickler die komplexe Steuerung des großen Konsolen-Bruders, auf vielseitiges Passspiel müsst Ihr verzichten. Ebenso fehlt der Karriere-Modus. Dieser wird durch die vielfältige Superstar-Challenge ersetzt: Verteilt etwa mit Steve Nash in wenigen Minuten fünf Assists oder sammelt mit Dirk Nowitzki zweistellige Rebound- und Punkte-Zahlen. Zudem lockt das 'Allstar'-Weekend mit 3-Punkte-Wettbewerb, Dunk-Festival und NBA-Ikonen-Korbjagd. *rf*



PSP Superstar-Move: Die Schlüsselspieler Eures Teams verfügen über Spezial-Bewegungen. Führt diese via linker Schultertaste und einem beliebigen Feuerknopf aus.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	komplett deutsch
Termin	im Handel

USK 6

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Backyard Basketball (nicht getestet)

NBA Live 2006

Pro
- packende Superstar-Challenge
- "Libero Grande"-Einspieler-Modus
- zahlreiche Mehrspieler-Varianten
- kluge CPU-Basketball-Hünen

Contra
- keine richtige Karriere
- simplifizierte Steuerung

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Arcadelastige Basketball-Action ohne echte Karriere. Dafür fordert die spannende Superstar-Herausforderung.

Mario Power Tennis

Sport >> Tennis

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Was dem großen Gamecube recht ist, kann dem GBA nur billig sein – für die tragbare Version von "Mario Power Tennis" zeichnen noch dazu die gleichen Entwickler verantwortlich. Im Einzel oder Doppel drescht Ihr einen Filzball über das Netz und führt mit den beiden Knöpfen verschiedene Schläge wie Topspin, Lob oder Slice aus – haltet Ihr die Kugel länger im Spiel, könnt Ihr besondere Power-Aktionen ausführen, um z.B. dem Kontrahenten in der Offensive die genaue Position des Balles zu verschleiern oder in der Abwehr sonst unerreichbare Bälle noch abzuwehren.

Während bei den Freundschaftsspielen die bekannten Nintendo-Helden Mario, Peach & Co. anwählbar sind, agiert Ihr im umfangreichen Abenteuer-Modus mit zwei Novizen. Euer Ziel ist es, die Frischlinge allmählich zu Weltstars auszubilden. Dazu rennt Ihr in klassischer 2D-Obendrauf-Sicht durch eine große Tennis-Akademie und erkundet die Umgebung nach vielfältigen Handlungs-Möglichkeiten. Redet mit anderen Schülern, nehmt an immer härteren Qualifikationsturnieren teil oder trainiert Eure Fähigkeiten. Dafür dienen eine Reihe Übungs-Minispiele, in denen Ihr z.B. auf einem Laufband sprintet oder Eure Kraft durch das Zertrümmern von großen Blöcken verbessert. *us*

GBA Wenn Mario ein Top-Aufschlag gelingt, fliegen die Funken.



GBA Während des 'Abenteuers' erkundet Ihr die große Tennis-Akademie.



Ulrich Steppberger
8 von 10
„Sportspiel und Abenteuer in einem"

Vorteil GBA: Auf dem kleinen Modul hat Entwickler Camelot nicht nur eine gute Variante der Gamecube-Vorlage untergebracht, sondern gönnt Euch auch abseits des Platzes eine Menge Spaß – dank des überraschend umfangreichen Abenteuer-Teils. Entsprechend hält sich die Motivation länger, denn für das abwechslungsreiche Trainieren Eurer beiden putzigen Stars braucht Ihr eine Weile. An der liebevoll gezeichneten 2D-Grafik gibt es nichts zu meckern, auch die Schlagvielfalt der Sportler lässt kaum Wünsche offen. Die Spezialschläge sind zwar reichlich mächtig, stören aber den Spielfluß nicht. Für Filzball-Freunde ist "Mario Power Tennis" ein feines Weihnachts-Geschenk.

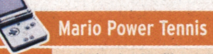
Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Camelot, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Ende November



Alternativen

PSP	Virtua Tennis: World Tour (89 von 100 in Ausgabe 1)
DS	keine erhältlich



Mario Power Tennis

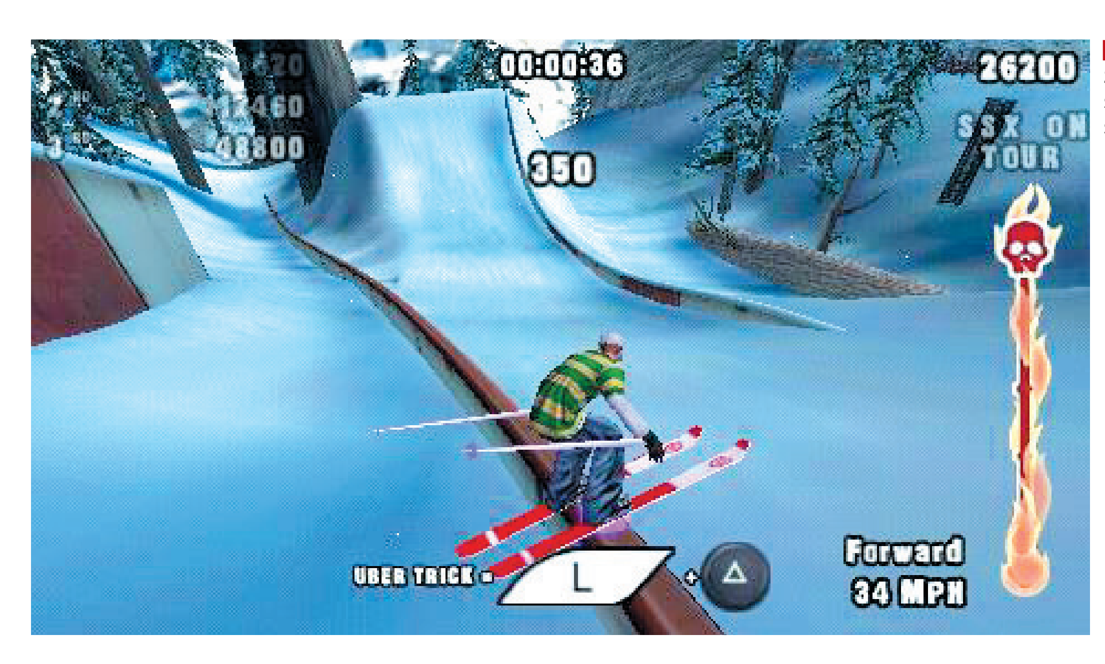
Pro
- hübsche Grafik
- umfangreicher Abenteuer-Modus
- spaßige Trainings-Übungen
- witzige Power-Schläge...

Contra
- ...die teils etwas zu dominant sind
- Story gelegentlich langatmig

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, Link, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Ausgereiftes Handheld-Tennis mit intelligenter Spielmechanik und motivierender Abenteuer-Beigabe.



PSP In "SSX on Tour" rast Ihr auch mit zwei Brettern die Berge hinab. Während sich die Steuerung nur marginal ändert, staunt Ihr über frische Monster-Tricks.



Raphael Fiore

8 von 10

„Irre Schnee-Action mit Steuerungs-Macken"

Ich liebe die wahnwitzige "SSX"-Serie seit dem ersten Teil auf der PS2. Und auch die PSP-Variante schließe ich dank weitläufigen, fesselnden Strecken in mein Herz. Die kristallklare, herrlich gezeichnete Optik lässt Sonys Handheld trotz teils heftiger Clipping-Fehler erstrahlen. Schließlich sorgen die kreativen Spezial-Herausforderungen neben dem fetten Karriere-Modus für einen Motivations-Kick. Doch wegen unbestreitbarer Mängel reicht es nicht zum Monsterhit: Die nahe positionierte Kamera führt in kurvigen Passagen zu Unübersichtlichkeit, die überfrachtete Steuerung bereitet Probleme (ein zweiter Analogstick fehlt im Vergleich zur PS2) und Einsteiger beklagen den harschen Schwierigkeitsgrad. Negativ: lange Ladezeiten.

SSX on Tour

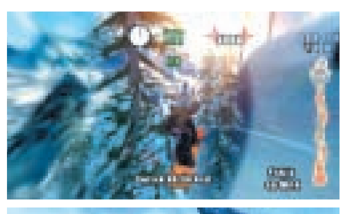
Sport >> Trendsport

"SSX on Tour" ist nichts für Schwarze-Pisten-Verweigerer und schon gar nichts für Simulations-Puristen. Denn der trendige Snowboard- und Twin-Ski-Mix schleudert den Spieler in eine durchgeknallte Welt. In dieser regieren Adrenalin-fördernde Monster-Tricks, pfeilschnelle Abfahrten und ultra-coole Brett-Profis. Ihr wollt auch dieser Schnee-Cracks-Riege angehören? Dann müsst Ihr hart trainieren und aberwitzige Herausforderungen ohne mit der Wimper zu zucken meistern.

Wählt ein männliches oder weibliches Alter-Ego und stürzt Euch in das irre "SSX on Tour"-Abenteuer. Im vielseitigen Karriere-Modus wechselt Ihr munter zwischen Snowboard und Twin-Skis. Insgesamt absolviert Euer Protagonist sieben Touren, wovon zu Beginn vier zur Verfügung stehen. In mannigfaltigen Events beweist Ihr Euer Talent: Rast mit einer heißblütigen Kontrahentin um die Wette oder beglückt das Publikum in der Half-Pipe mit spektakulären Sprüngen. Mangels zweitem Analog-Stick führt Ihr die mirakulösen Tricks via Schultertaste und einem beliebigen Feuerknopf aus. Damit Euer Konto immens in die Höhe schnellt, verbindet Ihr die Tricks mit einer geschickten Bodendrehung. Schließlich nutzen die Extremsportler Rohre und Bäume für stylische Grind-Übungen.

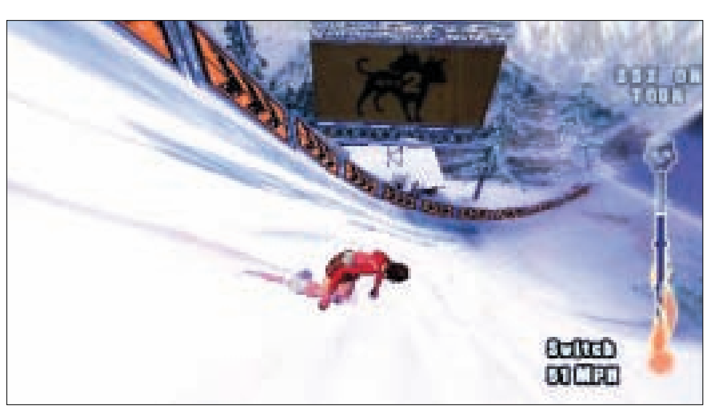
Wer sich von der Karriere ausruhen will, schöpft Energie in speziellen Herausforderungen. Hier müsst Ihr etwa die Strecke abfahren, ohne auf dem Hosenboden zu landen. Erfolgreiches Abschneiden belohnen die Entwickler mit etlichen Extras wie neuen Snowboards oder "SSX"-Legenden. Falls Euch die CPU-Gegner unterfordern, stürzt Ihr Euch mit bis zu drei Kumpels via WiFi-Verbindung in diverse Mehrspieler-Rennvarianten.

Die Strecken gestalten sich hochgradig unterhaltsam: Euer Boarder kurvt durch eisige Höhlen, besucht ein verschneites Bergdorf oder ergötzt sich auf der Bergspitze an einer Abfahrt ohne Hindernisse. Grafik-Fetischisten genießen herrliche Lichteffekte, geschmeidige Animationen und staunen über weichen Tiefschnee. Serien-Experten kennen einige Abschnitte und Musikstücke schon aus "SSX 3". *rf*





PSP Teils unübersichtlich: Die nahe Kamera ist nicht ideal (ganz oben). Kombiniert Tricks für extra fetten Punktebonus.



PSP Die Strecken verlaufen weniger chaotisch als auf dem großen Konsolen-Bruder. Trotzdem fällt die Action-Komponente deutlich höher aus als der Simulations-Anspruch.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>>	EA Sports Big, Kanada
Hersteller	>>	Electronic Arts
Zirka-Preis	>>	50 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

frei USK

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich

SSX On Tour

Pro
- sehr abwechslungsreiche Events
- riesige, attraktive Strecken
- herrlich abgefahrene Tricks

Contra
- zu nah positionierte Kamera
- überfrachtete Steuerung
- lange Ladezeiten

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, WiFi, 1 Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Actionreicher Trendsport-Spaß mit variantenreichen Events und cooler Präsentation.



PSP Sieht einfach aus, ist es aber nicht immer: Selbst wenn der Stern 'nur' aufgesammelt werden muss, lauern oft auf dem Weg zum Ziel noch Tücken.



PSP Vollgasraser sind stets absturzgefährdet: Wer Kuppen zu schnell nimmt, springt regelmäßig mit Karacho in den Abgrund.

GripShift

Reaktion >> Geschicklichkeit

Ubisofts "GripShift" gibt sich unbescheiden: Die Entwickler ordnen ihr PSP-Spiel nämlich nicht in ein Genre ein, sondern beschreiben es als 'Puzzle-Plattform-Renn-Action'-Titel – das sind mehr verschiedene Zutaten als ein Kinder-Überraschungsei bietet. Ob die skurrile Mischung tiefere Hintergedanken hat, bleibt offen: Wie bei der zweiten Ubisoft-Neuheit "Frantix" (Test auf Seite 56) wurde auf jegliche Hintergrundstory verzichtet, stattdessen geht's gleich mitten rein.

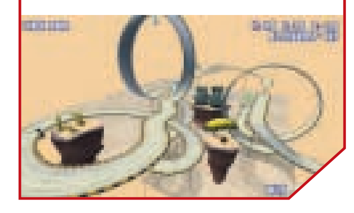
Während die sechs Piloten keinen Einfluss auf den Spielablauf haben, ist die Wahl des korrekten Fahrzeugs wichtig: Die quietschbunten Buggys unterscheiden sich in Kriterien wie Tempo, Beschleunigung, Gewicht und Handhabung. Hier solltet Ihr das passende Vehikel nehmen, denn auf den über 120 Hindernis- und Rennkursen ist gute Kontrolle über den motorisierten Untersatz Pflicht. Eure Hauptaufgabe besteht meist darin, innerhalb des Zeitlimits ins Ziel zu kommen. Hört sich leicht an, ist es aber nicht; die asphaltierten Kurse schweben nämlich hoch in der Luft. Wer davon abkommt, hat einen tiefen Sturz vor sich – Tücken wie enge Kurven, weite Sprünge oder gefährliche Loopings sorgen für weitere Probleme.

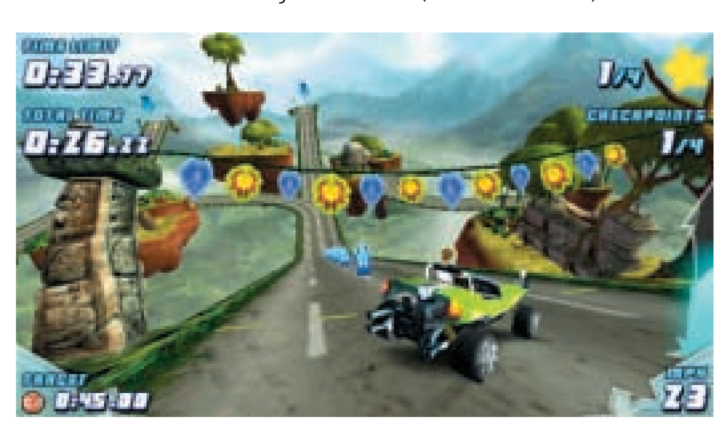
Um spätere Kurse und neckische Extras freizuschalten, müsst Ihr zusätzliche Aufgaben lösen, die Euch bare Münze einbringen: So spürt Ihr z.B. in jedem Level ein verstecktes "GripShift"-Logo auf, außerdem sollt Ihr alle herum liegenden Sterne sammeln. Habt Ihr genug Moneten verdient und Rennen beendet, winken zur Belohnung eine Reihe Minispiele. So versetzt es Eure Buggys z.B. auf einen Fußballplatz oder in den Eishockey-Ring, wo Ihr Ball bzw. Puck ins gegnerische Tor schubst. Alternativ agiert Ihr als rollende Billard-Kugel und säubert einen Pool-Tisch, während auf der Bowlingbahn arglose Pinguine weggekegelt werden sollen. Futuristischer geht es zu, wenn Ihr in einer "Tron"- bzw. "Snake"-Hommage über ein abstraktes Gitter flitzt und die Gegner in Eure gezeichnete Linie lockt.

Bei den meisten Minispielen und normalen Rennen dürft Ihr via WiFi gegen bis zu drei Gegner antreten, auf Wunsch duelliert Ihr Euch auch auf selbstgebauten Kursen (siehe Info-Kasten). *us*

Eigenbaupisten >> Der Kurs-Editor

Wenn Euch die zahlreichen eingebauten Levels nicht reichen, könnt Ihr selbst kreativ werden. "GripShift" hat als erstes PSP-Spiel einen ausgewachsenen Strecken-Editor eingebaut – Kreativität ist Trumpf!
Da sich die skurrilen Asphaltwege in alle drei Dimensionen erstrecken, benötigt Ihr etwas Einarbeitungszeit, um Euch bei dem flexiblen, aber auch komplizierten Werkzeug zurecht zu finden. Dafür nötigen Euch nur wenige Einschränkungen und Ihr könnt Pisten basteln, die den vorgegebenen Kursen in nichts nachstehen.
Besonders erfreulich: Eure Kunstwerke müssen nicht ausschließlich auf dem Memory Stick ihr Dasein fristen. Per Game-Share überträgt Ihr selbst erstellte Levels an kollegiale "GripShift"-Raser und tretet dann gegeneinander an – Heimvorteil inklusive.





PSP Wohin des Weges? In den komplexeren Levels von "GripShift" macht es häufig Sinn, mindestens einen Versuch als pure Erkundungsfahrt einzuplanen.

Ulrich Steppberger 7 von 10

„Eine beinahe explosive Genremischung."

Renn-, Hüpf- und Knobelspiel auf einmal – eine seltsame wie reizvolle Mischung. Weitgehend funktioniert das bei "GripShift" auch gut, denn die kniffligen Levels bieten ausreichend Gelegenheit, Eure Fahrkünste zu beweisen und die grauen Zellen anzustrengen. Dazu gesellen sich die unterhaltsamen Minispiele, deren Freischaltung für Motivation sorgt. Auch der Editor dürfte Bastlern viel Freude bereiten. Allerdings hätte ich mir etwas mehr Feintuning in manchen Aspekten gewünscht. Neben der etwas uninspirierten Optik strapaziert vor allem die Lenkung Eure Nerven. Die Vehikel schlittern dezent halsstarrig über den Asphalt, was regelmäßig zu unglücklichen Abstürzen führt – kommt Ihr damit klar, wartet ein ordentlicher Knobel-Raser auf Euch.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Sidhe, USA
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Dezember



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Super Monkey Ball jr. (nicht getestet)

GripShift

Pro
- ungewöhnliche Genre-Mischung
- sehr viele Aufgaben zu lösen
- spaßige Minispiele
- optionsreicher Kurs-Editor

Contra
- Fahrzeugsteuerung unhandlich
- viel Herumsuchen notwendig

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, eine Disc pro Spieler

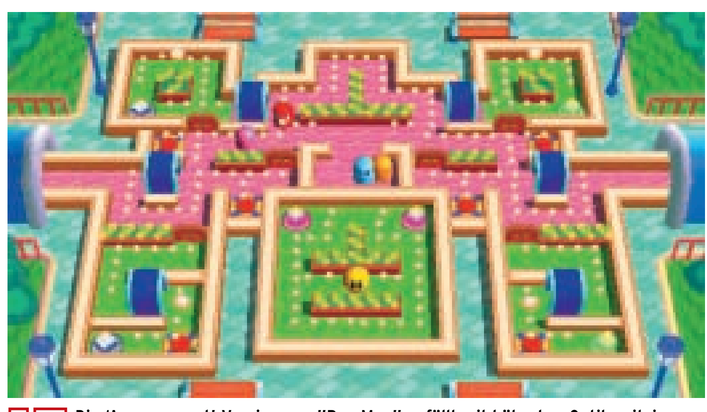
Grafik: 7 von 10

Sound: 5 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

Schräge Mischung aus Knobeln und Rasen mit witzigen Minispielen, aber zickiger Steuerung.

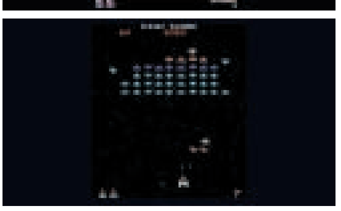




PSP Die 'Arrangement'-Version von "Pac-Man" gefällt mit hübscher Optik, witzigen Gimmicks und Mehrspieler-Modus via WiFi-Verbindung.



PSP Sieht wie ein motorisierter "Pac-Man"-Verschnitt aus, hat aber seinen eigenen Reiz: Das grafisch aufpolierte "New Rally-X" kennen "Ridge Racer"-Eigner bereits.



PSP Puristen freuen sich über die vielen originalgetreu umgesetzten Oldies wie "Dig Dug" (oben) oder "Galaxian".

Battle Collection

Namco Museum

Reaktion >> Geschicklichkeit

Videospiel-Novizen kennen die Firma Namco hauptsächlich durch zwei Marken der Neuzeit: Das Arcade-Rennspiel "Ridge Racer" und die durchschlagskräftige Prügelserie "Tekken" begannen ihre Karriere Mitte der 90er-Jahre in der Spielhalle, gehören aber inzwischen zu den bekanntesten Titeln jeder Sony-Konsole, auch wenn für die Klopperei bisher noch kein PSP-Auftritt angekündigt ist. Dabei ist die japanische Edelschmiede schon viel länger im Geschäft und erschuf mit der grinsenden Pampelmuse Pac-Man einen der langlebigsten Brachenstars – wie Nintendos Mario konnte der Pillenmampfer vor einer Weile sein 20-jähriges Jubiläum als Zocker-Ikone feiern. Auch andere Automaten der frühen 80er verhalfen der Firma zu Ruhm und Ehre und wurden in Übersee auf nahezu allen gängigen Konsolen immer wieder neu aufgelegt – nur in Europa erschienen diese Retro-Sammlungen meist nicht. Zur Veröffentlichung der PSP besann sich Namco endlich eines Besseren und gönnt auch uns mal wieder eine Fassung: In der "Namco Museum Battle Collection" tummeln sich stolze 20 Titel aus der Firmengeschichte, die genaue Aufstellung lest Ihr im Kasten unten. 16 davon präsentieren sich in originalgetreu emulierter Fassung mit der liebenswert veralteten Pixel-und-Piepser-Aufmachung der damaligen Technik, ein Quartett liefert in aufpolierten 'Arrangement'-Versionen moderne Optik und Sound sowie ergänzende Spielelemente.

Zockt Ihr die Original-Oldies, habt Ihr neben den wenigen Optionen wie Lebenszahl und Schwierigkeit, die damals Spielhallen-Besitzer festlegen konnten, häufig die Möglichkeit, das Bild zu drehen. Da viele Arcade-Titel auf vertikale Bildschirme ausgelegt waren, nehmt Ihr dann die PSP hochkant in die Hand. Die überarbeiteten Fassungen sind dagegen auf das Breitbild ausgelegt und bieten deutlich mehr grafische Abwechslung in den aufgemotzten Levels. Außerdem dürfen je nach Titel bis zu vier Spieler mit- oder gegeneinander antreten – den Besitz jeweils einer UMD vorausgesetzt. Von den originalen Oldies wiederum lassen sich einige kurze Demofassungen via Game-Share an Freunde übertragen. *us*

Volle Ladung >> Alle Titel in der Übersicht

Pac-Man	Rally-X	Dig Dug 2	Dragon Buster
Galaxian	**New Rally-X**	Xevious	Grobda
King & Balloon	Bosconian	Mappy	Motos
Galaga	**Dig Dug**	Tower of Druaga	Rolling Thunder

16+4 = 20 x Spielspaß: Fettgedruckte Spiele sind zusätzlich in einer modernen 'Arrangement'-Fassung enthalten.





Ulrich Steppberger

7 von 10

„Viel Masse neben der Retro-Klasse"

Als Kind der 80er freue ich mich natürlich immer, die Automaten aus den Anfangszeiten meiner Zockerkarriere mal wieder zu spielen – Klassiker wie "Pac-Man" oder "Dig Dug" sind auch heute noch ideal für eine Runde zwischendurch. Die frischen 'Arrangement'-Fassungen gefallen mit hübscher Grafik und intelligenten neuen Elementen, die den Retro-Charme gelungen aufpolieren. Enttäuschend finde ich aber, dass Namco die UMD nach dem Motto 'Masse statt Klasse' füllt: Viele langweilige Eintagsfliegen wurden aufgenommen, aber wieso fehlen Meilensteine wie "Ms. Pac-Man" (das in der USA-Auflage dabei ist), "Pole Position" oder "Pac-Mania"? Trotzdem lohnt sich's, denn die vorhandenen Top-Titel sind eben zeitlos gut.



Martin Gaksch

8 von 10

„Gute Sammlung mit Schönheitsfehlern"

Ich liebe diese Retro-Sammlungen – vor allem, wenn sie satte 20 Arcade-Schätze bergen. Na gut, "Grobda" oder "Dragon Buster" sind kaum erinnerungswürdig – dafür machen "Galaga", "Pac-Man" oder "Bosconian" heute noch Laune. Am meisten haben mich die Neufassungen gefreut. Mit der Ausnahme von "Dig Dug" (nette Optik, aber spielerisch öde) sind die "Arrangement"-Versionen sehr unterhaltsam. Allen voran "Galaga", das in Richtung des grandiosen "Galaga '88" geht, bietet sechs Levels mächtig viel Ballerspaß.
Wir Ulrich schon anmerkte, fehlen etliche Urzeit-Perlen. Ich hätte also nichts dagegen, wenn bald ein zweiter Teil erscheint – wiederum mit einer Handvoll gut designter Klassiker-Updates.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Namco, Japan
Hersteller >>	Namco
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 12

Alternativen

DS	**Retro Atari Classics** (nicht getestet)
GBA	**Namco Museum** (nicht getestet)

Namco Museum Battle Collection

Pro
- kultiges 80er-Flair
- Vielfalt dank 20 Spielen
- feine 'Arrangement'-Versionen

Contra
- viele Langweiler dabei
- keine nostalgischen Extras
- Game-Share-Funktion nutzlos

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 4 von 10

Sound: 3 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

Nostalgische Sammlung alter Automaten-Oldies mit einigen netten Updates, aber auch viel fadem Füllmaterial.

Kao Challengers

Reaktion >> Jump'n'Run



PSP Idyllischer Waldausflug: Nur mit geschicktem Doppelsprung-Einsatz und Flügelhelm kann der schlappohrige Held die punktgenauen Sprungpassagen meistern.

Knuddel-Känguru Kao hat ein Problem: Weil ein skrupelloser Jäger die friedliebenden Waldbewohner entführt hat, macht sich der Spring-ins-Feld auf, sechs kunterbunte Welten zu bereisen, um den Übeltäter seiner gerechten Strafe zuzuführen. In traditioneller Jump'n'Run-Manier überwindet das Beuteltier klaffende Lava-Abgründe, nimmt vor einem wilden Bären Reißaus oder weicht den tödlichen Fallen eines Maya-Tempels aus. Kauzige Bergmänner oder stechwütige Brummer verdrescht Ihr mit Boxattacken, Schwanzwirbler oder Bumerangwurf – Floßfahrten, eine Snowboard-Abfahrt oder der waghalsige Ritt auf dem Pelikan-Rücken sorgen für Abwechslung. Während Heimkonsoleros Kaos Solo-Abenteuer bereits kennen, ist der Mehrspieler-Modus neu: Nehmt mit drei Freunden an Rennen teil oder zieht Euren Widersachern in chaotischen Deathmatch-Kämpfen das Fell über die Ohren. *ms*

PSP Die weiße Pracht von Kaos Bergwelt lädt vier PSP-Besitzer zur Abfahrt.



Matthias Schmid

8 von 10

„Süßer Hüpfspaß für Groß und Klein"

Bereits nach den ersten Minuten ist mir der sympathische Beutelhüpfer ans Herz gewachsen: Diese Tatsache verdankt Kao nicht nur den drolligen Animationen und der witzigen Sprachausgabe – auch die spielerischen Werte des wehrhaften Kängurus überzeugen. Zwar erfinden ausgefeilte Sprünge über reißende Flüsse oder gähnende Schluchten das Genre nicht neu – mit den punktgenauen Kontrollen und der frei drehbaren Kamera kommt jedoch zu keiner Zeit Frust auf. Abgerundet durch die liebevolle Optik, abwechslungsreiche Schauplätze, einen kindgerechten Schwierigkeitsgrad sowie exklusive Mehrspieler-Modi verdient sich der preiswerte Plattformer einen Platz in jeder gut sortierten PSP-Sammlung.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler >>	Tate Interactive, Polen
Hersteller >>	Atari
Zirka-Preis >>	30 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

DS	**Super Mario 64 DS** nicht getestet
GBA	**Die Biene Maya: Süßes Gold** nicht getestet



Kao Challengers

Pro
- putziger Hauptdarsteller
- klassische Hüpfpassagen
- faire Rücksetzpunkte
- kurzweilige Mehrspieler-Modi

Contra
- kaum neue Ideen
- für Hüpfspiel-Profis wenig fordernd

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Klassischer Jump'n'Run-Vertreter mit tadelloser Spielbarkeit und putzigem Charakter-Design.

Shadow Legacy Spyro

Reaktion >> Jump'n'Run



DS Oben nehmt Ihr den Teddy auf die Hörner, unten prangt Euer Inventar.

DS-Faktor

Ähnlich wie „Castlevania: Dawn of Sorrow" benutzt „Spyro" das zweite Display (hier das untere) als Status-Bildschirm, Inventar und Karte. Dies könnt Ihr allesamt mit dem Stylus bedienen – nicht beeindruckend, aber sinnvoll. Ebenfalls beim Konami-Titel entliehen zu sein scheint das Nachzeichnen vereinzelter mythischer Symbole via Stylus.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon






DS Sind nie um einen schlauen Spruch verlegen: Die Drachen-Ältesten.

Vivendis süßer, kleiner Drache wechselt in die Iso-Perspektive – und erforscht statt weitläufigen Jump'n'Run-Levels niedliche Adventure-Welten: Wie gehabt sollt Ihr den mauligen Drachen-Ältesten aus der Patsche helfen – denn ein unbekannter Fiesling hat Eure schuppigen Chefs in die Schattenwelt entführt.

Also nix wie hinterher: Durchforstet mit Eurem dreidimensionalen Mini-Drachen die gezeichneten Levels nach Hinweisen auf den Verbleib der Ältesten, meistert die eine oder andere Hüpf-Einlage und wechselt bei Bedarf via Sprungpunkt in die dunkle Dimension. In diesem lilafarbenen Pendant zur materiellen Welt treiben sich zwar groteske Monster herum – dafür dürft Ihr dort Objekte von geringer Dichte (wie Holztüren) nach Geister-Art durchqueren. Wer außerdem fleißig Bestien erledigt und dabei Erfahrungspunkte sammelt, der erklimmt in Rollenspiel-Manier die Level-Leiter und bekommt als Belohnung neue Fertigkeiten wie eine wuchtige Schweif-Attacke. *rb*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Amaze, USA
Hersteller >>	Sierra / Vivendi
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Medievil Resurrection** (63 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Zelda: The Minish Cap** (nicht getestet)

Robert Bannert

5 von 10

„Kleiner Drache Gernegroß"

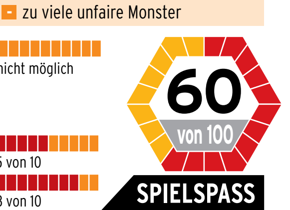
Kinderfreundliches Abenteuer von der Stange: Mit märchenhaft gezeichneten 2D-Szenarien, putzigen Protagonisten, süßer Simpel-Story und unkomplizierter Aufgabenstellung erscheint der DS-"Spyro" als ideale Genre-Begrüßung für alle jungen Adventure-Einsteiger. Leider wird diese Chance verspielt: Über der unpräzisen Steuerung, den planlos zusammengeklatschten Levels und einigen superfrustigen Gegnern verzweifeln mitunter selbst geübte Abenteurer. Dieser Drache lässt keinen Funken überspringen.

Spyro: Shadow Legacy

Pro
- niedliche 3D-Charaktere
- einige hübsch gezeichnete Welten
- verständliches Konzept

Contra
- konfuse Level-Konstruktionen
- fatal ungenaue Sprünge
- zu viele unfaire Monster

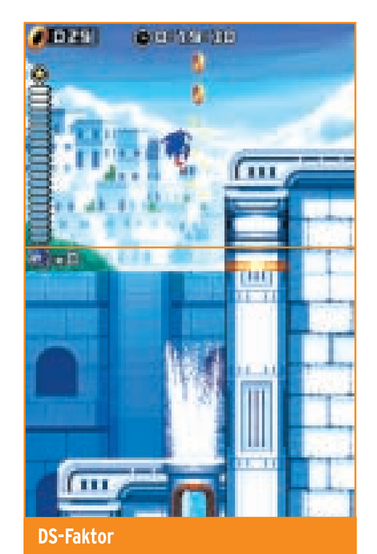
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10



60 von 100 SPIELSPASS

Ambitioniertes und rundum sympathisches Kinder-Adventure, das am schlampigen Spieldesign scheitert.



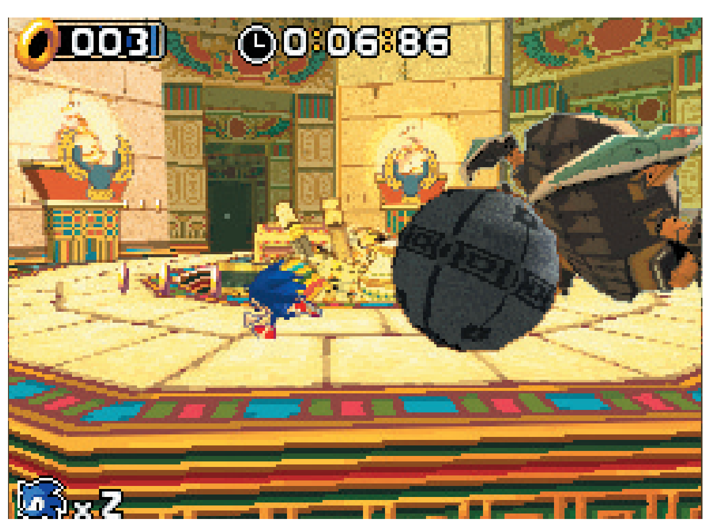


DS-Faktor

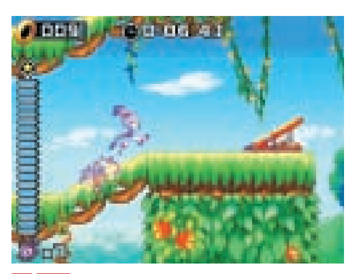
"Sonic Rush" profitiert stark von den Dualscreen-Möglichkeiten. Ehe Ihr Euch verseht, wechselt der blaue Stachelflitzer zwischen den Bildschirmen hin und her – Loopings und Sprünge gehen schon mal über beide Displays. Stylus-Einsatz ist lediglich in den Bonusrunden gefragt. Hier dirigiert Ihr das Maskottchen punktgenau durch dreidimensionale Röhrensysteme. Auf Sprachkommandos hingegen hört Sonic nicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

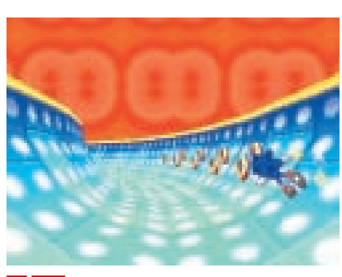


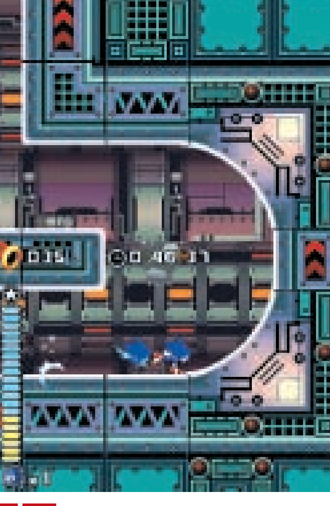
DS Abwechslung durch Bosskämpfe: Dank geschickter Perspektiven und hübscher Polygon-Modelle wirken die Duelle trotz 2D-Steuerung erstaunlich dreidimensional.



DS Igel = Katze? Spielerisch geht Nebendarstellerin Blaze kaum eigene Wege.



DS Sammelt in den 3D-Bonusrunden genug Ringe, um Emeralds einzusacken.



DS Tolle Dualscreen-Nutzung: Flitzt direkt vom unteren auf den oberen Schirm.

Sonic Rush

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Reaktion >> Jump'n'Run

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Sega, Japan
Hersteller >>	Sega
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	25. November

USK 6

Alternativen

PSP	keine erhältlich
GBA	Sonic Advance 3 (nicht getestet)

Sonic Rush

Pro
+ ideenreiches Level-Design
+ atemberaubend schnell
+ sinnvolle Doppelschirm-Nutzung
+ pfiffige Bonus-Stages und Bosskämpfe

Contra
- teils unfaire Stellen
- derbe Ruckler im Battle-Modus

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 2, WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Zweidimensionales Spielspaß-Feuerwerk dank trickreichem Level-Design und punktgenauer Steuerung.

Wir erinnern uns an die leidenschaftlichen Duelle der Hardware-Giganten Sega und Nintendo – Sonic vs. Mario, Mega Drive vs. Super NES . Was in den 90er Jahren unmöglich schien, wird nun schon auf der dritten Nintendo-Konsole Realität: Nach Gamecube und GBA stattet Segas Maskottchen Sonic auch dem DS einen Besuch ab.

Wie immer auf der Suche nach goldenen Ringen und den sagenumwobenen 'Chaos Emerald'-Steinen, prescht die nimmermüde Spaßkugel durch seitlich scrollende 2D-Welten. Anstatt einer Energieleiste stellen besagte Ringlein die Lebensversicherung des Igels dar. Werdet Ihr von fiesen Roboterschurken erwischt oder touchiert versehentlich eine Stachelfalle, verliert Sonic seine güldenen Begleiter – dann droht beim nächsten Fehler der sofortige Bildschirmtod.

Doch der Kampf mit schießwütigem Blechgesindel nimmt nur einen geringen Teil des blitzschnellen Abenteuers ein. Meist fetzt Ihr mit Höchstgeschwindigkeit durch Schwindel erregende Loopings und haarsträubende Korkenzieher-Passagen. Ist Euch selbst das zu langsam, katapultiert Ihr den Igelblitz via Tastendruck in höhere Geschwindigkeitssphären – dank Dash-Move brettert Ihr noch schneller über Sprungbrett oder Trampolin. Nach je zwei Levels wartet das unvermeidliche (und grafisch imposante) Endgegner-Scharmützel gegen Dr. Eggmans Maschinenmonster.

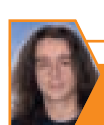
Dass neben Sonic auch die taffe Blaze als spielbarer Charakter zur Verfügung steht, hat nur marginale Auswirkungen auf Spielprinzip und Spielverlauf. Auch die Katzendame hat eine ausgeprägte Vorliebe für glänzende Schmuckstücke und Geschwindigkeitsübertretungen. *ms*



Raphael Fiore — 9 von 10

„Der beste 2D-Auftritt des Flitze-Igels"

Ich habe mit dem launigen Turboigel schon zahlreiche 2D-Hüpfabenteuer abgegrast, doch keines hat mich derart in den Bann gezogen. Dies liegt an zahlreichen Verbesserungen: Sega bremst das stachelige Säugetier nicht mehr mit deplatzierten, unfairen Gegnern – wahnwitzigen Level-Erkundungen steht nichts mehr im Wege! Das kunterbunte Level-Design überrascht mit pfiffigen Ideen wie grünen Energiebrücken, knackigen Hüpfpassagen sowie vielen alternativen Routen. Die flotten 3D-Bonuslevels lockern zudem Sonics Alltag mit idealer Stylus-Steuerung auf. Auch die detaillierte, blitzschnelle Optik verwöhnt meine Augen mit wunderschönen, abwechslungsreichen Welten und herrlich animierten Haupt- und Nebendarstellern.



Matthias Schmid — 9 von 10

„Mit Top-Speed in den Jump'n'Run-Olymp"

Sonic rast ins Herz eines jeden Hüpfspiel-Fans. Aberwitzige, ausgefeilte Level-Konstruktionen (die Ihr oft erst beim zweiten Anlauf durchblickt) und der pure Geschwindigkeitsrausch lassen mich die eine oder andere Freudenträne vergießen. Dank pfiffiger Ideen kommt in den fordernden Levels nie Langeweile auf: Segelt mit dem Gleiter durch die Wolken, schwingt an Bungie-Seilen herum und tragt ausgefeilte Bossfights aus. Durch spätere Welten flitzt Ihr sogar kopfüber und genießt die mit hübschen 3D-Effekten garnierte Bonbon-Optik verkehrt herum. Die Möglichkeit, mit nur einem Modul in Battle-Rennen anzutreten, wird leider durch nervige Geschwindigkeitseinbußen ausgebremst – dafür übertragt Ihr anderen DS-Besitzern eine spielbare Demo.

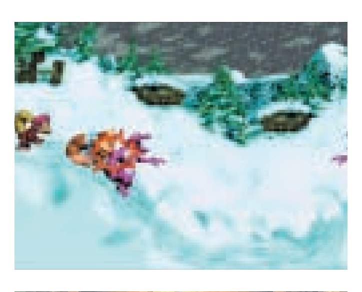


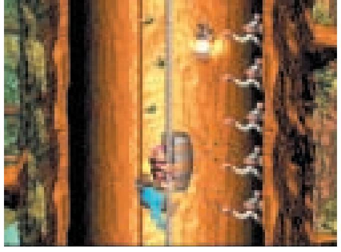
Donkey Kong Country 3

Reaktion >> Jump'n'Run

Vor fast zehn Jahren debütierte "Donkey Kong Country 3" auf Nintendos Super NES. Doch das hohe Alter sieht man der tollen Hüpferei kaum an. Denn bis heute gehört die wunderschöne Renderoptik zum Besten, was meine verwöhnten Augen erblickten. Doch Schluss mit Träumen – denn der fiese Krokoboss hat Eure haarigen Verwandten entführt. Flugs starten die reizende Affenprinzessin Dixie und das Primatenbaby Kiddy im babyblauen Schlafanzug die Hüpf-Odyssee. Wechselt dabei taktisch klug zwischen den beiden: Während das tollpatschige Riesenbaby mit Bärenkräften die Gegner überrollt, springt die Affendame dank Flatterhut weiter und höher als ihr Reisebegleiter.

Bei besonders kniffligen Passagen helfen Euch ab und an nützliche Tiere wie ein fliegender Papagei oder der Mäuse verabscheuende Elefant. Bei den Bärenbrüdern kauft Ihr dagegen Items und Opa Kong gibt Euch nützliche Tipps. Aber nicht alle Tiere sind Euch gut gesinnt. Fiese Viecher wie bissige Krokodile, giftige Fische oder gemeine Ratten stellen sich mit immer garstigeren Methoden in den Weg. Am Ende einer Welt warten schließlich witzige Endgegner auf das Affenduo. Ein weiterer Stolperstein stellen millimetergenaue Sprungeinlagen dar. Die explosiven Fässer dürfen ebenfalls nicht fehlen: Hockt in die Holzbehälter und schießt Euch zum richtigen Zeitpunkt ins nächste Fass. Abwechselnd hüpft Ihr auch zu zweit durch das haarige Abenteuer. *rf*





GBA Setzt die variablen Fähigkeiten Eurer Helden geschickt ein.



Raphael Fiore 9 von 10

„Knackiger, klassischer Hüpfspaß"

"Donkey Kong Country 3" hat einige Jahre auf dem Buckel, doch das stört mich kein bisschen. Denn heutige Jump'n'Runs mischen meist unnötig viele Genres. Da lobe ich mir Rares waschechtes Hüpfvergnügen ohne Krimskrams. Ich genieße knallharte Sprungeinlagen und freue mich über jedes neu entdeckte Bonusfass. Zudem spornen mich der taktische Heldenwechsel, viele Minispiele und die Edeloptik an. Da sehe ich sogar über unfaire Stellen hinweg.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Rare, England
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
DS	**Madagascar** (nicht getestet)



Donkey Kong Country 3

Pro
- klassisches Jump'n'Run
- bildschöne Grafik
- zahlreiche Geheimnisse
- taktischer Heldenwechsel

Contra
- einige frustige Stellen
- wenig Neues gegenüber Vorgänger

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4, 4 Module nötig
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Fabelhafter Hüpfspielspaß mit teils äußerst diffizilen und millimetergenauen Sprungeinlagen.

Pac'n Roll

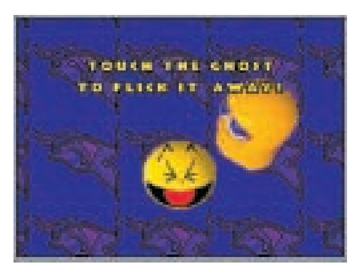
Reaktion >> Geschicklichkeit

Beim zweiten DS-Abenteuer nach "Pac-Pix" präsentiert sich Namcos Kultstar als Kugel ohne Gliedmaßen. Gesteuert wird mittels Stylus: Flotte Wischer auf dem Touchscreen geben die Richtung vor, zieht Ihr an den äußeren Rand, bekommt Pac einen Turboschub. So rollt Ihr durch fünf Welten mit mehreren Levels, mampft die obligatorischen Pillen, um Tore zu öffnen und vermeidet Geister. Die zahlreichen Hindernisse umgeht Ihr mit Fingerspitzengefühl, gelegentlich hilft Euch Ausrüstung weiter: Mit einer Zauberkappe kann Pac-Man weiter springen und gleiten, eine Metallrüstung hilft beim Knacken von Felsen oder Erkundungstouren unter Wasser. *us*





DS Dank kleinem Helden seht Ihr stets viel von der Umgebung.



DS Geh weg! Gespenster werdet Ihr durch beherzte Stylus-Stupser los.

DS-Faktor

Die Bedienung per Steuerkreuz ist ausgeschlossen, auch die Daumenkappe lässt nicht das nötige Feingefühl zu – ohne exakte Stylus-Führung rollt Ihr den Helden häufig ins Unglück und trefft die Turbozone nicht. Auf dem unteren Bildschirm werden zwar die Geister vertrieben, ansonsten spielt sich aber alles oben ab.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Ulrich Steppberger 7 von 10

„Gewitztes Kugeln für Stylus-Freunde"

Neu ist die Grundidee von "Pac'n Roll" nicht, zumal auch der rosa Kollege Kirby mit seinem Power-Malpinsel ein sehr ähnliches Konzept nutzt. Da Namco das Geschehen aber in echtes 3D verlegt hat und die Steuerung direkter ausfällt, besteht keine Verwechslungsgefahr – Pac-Mans Abenteuer spielt sich eigenständig und abwechslungsreich. Zu Beginn werdet Ihr durch simple Rätsel prima eingeführt, später warten dann knackige Aufgaben. Die solide Grafik geriet unspektakulär, dafür habt Ihr meist gute Übersicht. Dank Stylus lenkt sich die Kugel gut, nur die Ausführung der Turboschübe hätte ich mir weniger penibel gewünscht – bei hektischen Aktionen geht's sonst manchmal schief.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Namco, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**Mercury** (79 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Super Monkey Ball jr.** (nicht getestet)

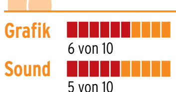


Pac'n Roll

Pro
- abwechslungsreiche Levels
- Steueurng nutzt DS-Eigenheiten
- putzige Aufmachung

Contra
- konzeptionell limitiert
- grafisch wenig aufregend
- Turbo-Aktivierung schwierig

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10





74 von 100 SPIELSPASS

Unterhaltsamer Geschicklichkeitstest für zwischendurch – unspektakulär, aber sympathisch präsentiert.

DIE 100 BESTEN GBA-SPIELE
Teil 2

Die GBA Top 100	
Mobile Gamer	Genre
Ausgabe 1	Abenteuer
Ausgabe 2	Reaktion
Ausgabe 3	Denken
Ausgabe 4	Action, Sport, Rennspiele

Die spaßigsten Hüpfspiele und motivierendsten Reaktionstests

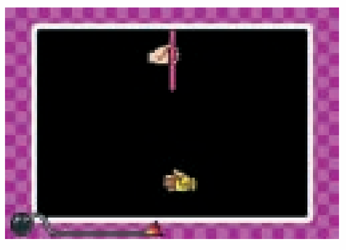


Der zweite Teil unserer Top 100 beschäftigt sich mit dem beliebtesten GBA-Genre: den Reaktionsspielen. Viel Vergnügen mit den 25 besten Geschicklichkeits-Prüfungen und Jump'n'Runs.

Nachdem wir in der letzten *Mobile Gamer* die besten GBA-Titel aus dem gut sortierten Genre der Abenteuerspiele vorgestellt haben, steht in dieser Ausgabe eine noch größere Gattung auf dem Prüfstand: Die Reaktionsspiele. Diese Sorte tragbarer Unterhaltung fordert hauptsächlich Geschicklichkeit vom Spieler, während hochfrequente Baller-Action ebenso im Hintergrund steht wie eine übergroße Beanspruchung Eures Intellekts. Die mächtigste Gruppe der Reaktionsspiele sind die Jump'n'Runs: Nicht nur, weil sich die meist in dutzende kurzer Levels unterteilten Hüpfereien perfekt unterwegs spielen lassen, sondern weil sie auch eine lange Tradition haben. Die meisten populären Super-NES-Jump'n'Runs wurden für den GBA umgesetzt, auch diverse NES- oder Mega-Drive-Klassiker bekamen auf dem Handheld ein zweites Leben. Welche Hüpf-Titel bis heute durch Abwechslung und Spielspaß glänzen, und womit Euer Geschick sonst noch auf einfallsreiche und herausfordernde Weise auf dem GBA getestet wird, lest Ihr auf den folgenden Seiten. *sf*

Warioware, Inc.

Reaktion >> Geschicklichkeit



Bei den 200 verschiedenen Aufgaben ist schnelle Auffassungsgabe elementar.

Der ewige Nintendo-Knilch Wario ist Pate einer ebenso skurrilen wie mitreißenden Minispiel-Sammlung. Rund 200 Geschicklichkeitstests stecken in dem Modul, nur wenige Sekunden dauert jeder einzelne. Da müssen Haare geschnitten, Eier aufgeschlagen, Feuer gelöscht und Rotzglocken hochgezogen werden – meist genügt ein Tastendruck zur rechten Zeit, um weiterzukommen. "Warioware" ist ein urkomisches und kurzweiliges Konzentrat aus 25 Jahren Videospiel-Historie und bestens geeignet, Handheld-Asketen in kürzester Zeit zu glühenden Verehrern der Minikonsole zu machen. Sollte man gespielt haben!



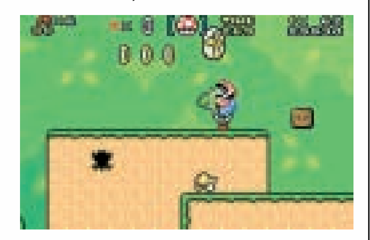


Grafik: 3 von 5
Sound: 4 von 5
Umfang: 4 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2003
Entwickler: Nintendo

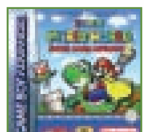
Super Mario Advance 2 – Super Mario World

Reaktion >> Jump'n'Run



Als Power-Up findet Mario manchmal ein Ei, das aus dem Reittier Yoshi schlüpft.

Zehn Jahre nach der PAL-Premiere erlebte die grandiose SNES-Hüpferei "Super Mario World" 2002 ihre Wiedergeburt. Bis auf einen zweiten, jederzeit wählbaren Charakter (den höher springenden Luigi) ist die GBA-Variante nur dezent überarbeitet und bietet exakt das, wofür die Urversion berühmt wurde: Knuddelige Grafik, Ohrwurm-Melodien, eine Vielfalt von 96 Levels in acht Szenerien und eine unendliche Fülle an Geheimnissen. Neben vielen Stunden Solo-Spaß liefert das Modul mit "Mario Bros." freudigen Zeitvertreib für bis zu vier Spieler.

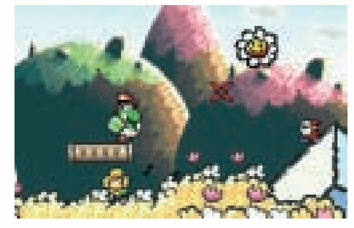


Grafik 5 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2002
Entwickler: Nintendo

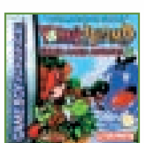
Super Mario Advance 3 – Yoshi's Island

Reaktion >> Jump'n'Run



Die Abenteuer auf der Yoshi-Insel faszinieren mit ihrem ureigenen Grafik-Stil.

Auch dem "Super Mario World"-Nachfolger wurde eine einwandfreie GBA-Umsetzung gegönnt. Abgesehen von der wunderbaren Spielbarkeit, der Ideenvielfalt und dem perfekten Leveldesign unterscheidet sich "Yoshi's Island" auffällig von früheren "Mario"-Titeln: Ihr steuert nämlich Yoshi, auf dessen Rücken der Baby-Klempner sitzt. Mit dem Dino springt und segelt Ihr durch außergewöhnliche 2D-Landschaften, Gegner werden verschluckt und anschließend als Geschoss missbraucht. Ein wunderschöner und fesselnder 2D-Hüpfer.

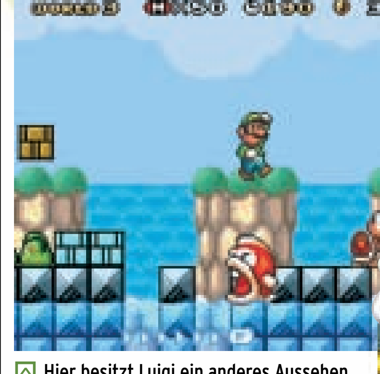


Grafik 5 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2002
Entwickler: Nintendo

Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros. 3

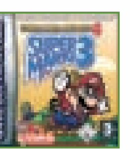
Reaktion >> Jump'n'Run



Hier besitzt Luigi ein anderes Aussehen, aber dieselben Eigenschaften wie Mario.

Über 17 Millionen Mal wurde das letzte große NES-Spiel verkauft, und das nicht ohne Grund. "Super Mario Bros. 3" ist in antiken acht Bit wie auf dem GBA perfektes Jump'n'Run-Vergnügen in acht riesigen Welten, die von Mario oder Luigi (bzw. im Link-Modus von beiden gleichzeitig) erforscht werden. Pfiffige Power-Ups wie Waschbären- oder Froschkostüm, abwechslungsreiche, fordernde und immer wieder überraschende Levels und eine Unmenge an Geheimnissen machen "SMB 3" trotz angegrauter Optik zu einem der besten GBA-Hüpfspiele.

Wie in allen anderen "Mario"-Hüpfspielen gibt's das Multiplayer-"Mario Bros." als feinen Bonus.



Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2003
Entwickler: Nintendo

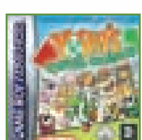
Yoshi's Universal Gravitation

Reaktion >> Jump'n'Run



Durch Kippen des GBA werden Plattform und Yoshi zur Seite bewegt.

Mario-Reittier Yoshi ist der Held des ersten GBA-Moduls mit Bewegungssensor. Kunterbunte Optik und kindische Hintergrund-Story können nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich hier um ein ebenso ideenreiches wie herausforderndes Hüpfspiel handelt. Erst durch kluges und koordiniertes Links/Rechts-Kippen des GBA (und damit der Landschaft) bezwingt der Knuddeldrache steile Wände, überwindet weite Abgründe und gelangt in die äußersten Ecken der sechs Welten, in denen er Obst und Münzen sammelt. Süß und clever!



Grafik 4 von 5
Sound 2von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2005
Entwickler: Artoon

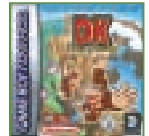
DK: King of Swing

Reaktion >> Geschicklichkeit



Trotz ungewohnter Handhabung hangelt Ihr Euch mit Donkey Kong in schwindelnde Höhen.

Innovativer Geschicklichkeitstest statt altbekannter Hüpferei: Als Donkey Kong sammelt Ihr in fünf Umgebungen wie Dschungel-, Eis- und Wasser-Welt Bananen und Medaillen, die der böse King K. Rool geklaut hat. Hierzu verwendet Ihr allein die Schultertasten: Via L- und R-Button greift der Affe mit der jeweiligen Hand einen Kletterpunkt und dreht sich um diesen. Gleichzeitiger Tastendruck lässt ihn springen. Nach kurzer Eingewöhnung schwingt Ihr Euch behände durch die unspektakulären, aber hübschen 2D-Szenerien oder vergnügt Euch mit launigen Kletter-Wettbewerben für vier Spieler. Pfiffiges Spielprinzip, das in späteren Levels recht knifflig wird.



Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

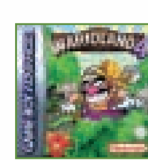
Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2005
Entwickler: Nintendo

Wario Land 4

Reaktion >> Jump'n'Run

Um seine Goldgier zu stillen, muss Wario eine Handvoll Obermotze überwinden.

Als Marios fieses Pendant geht's Wario auch in seinem einzigen GBA-Jump'n'Run nur um sich und seinen Besitz. Der dicke Antiheld sucht in einer verwinkelten Pyramide nach Reichtümern wie Goldmünzen oder Diamanten und wartet dabei mit einem enormen Repertoire an Aktionen auf: Mit Sprung, Sprint und Schlag kommt er Felsen und Feinden bei, auch schwimmen, rollen, rutschen oder – nach Berührung bestimmter Gegner – fliegen kann er. Die Pyramide ist groß, die Levels sind abwechslungsreich und komplex – genau das Richtige für Hüpfspiel-Fortgeschrittene mit Hirn.



Grafik 4 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2001
Entwickler: Nintendo



Super Monkey Ball Jr.

Reaktion >> Geschicklichkeit

Zeitdruck und physikalische Gesetze machen Affen auch auf GBA zu schaffen.

Die von den großen Konsolen bekannten Sega-Primaten legen einen technisch beachtlichen GBA-Auftritt hin. Als Affe in einem durchsichtigen Ball rollt Ihr unter Zeitdruck über 60 schwebende Hinderniskurse und versucht, ohne Absturz Bananen und Ziel zu erreichen. Via Pad wird die Landschaft gekippt, schmale Grate, bewegliche Plattformen und weitere Gemeinheiten fordern äußerste Fingerfertigkeit und Konzentration. Tolle 3D-Optik und vier Minispiele für bis zu vier Leute trösten über die geringe Levelzahl hinweg.

Grafik 4 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 2 von 5

Hersteller: Sega/Atari **Jahr:** 2003
Entwickler: Realism

Bubble Bobble Old & New

Reaktion >> Geschicklichkeit

Knuddel-Drache Bub spuckt hundert Levels lang Blasen statt Feuer.

Knapp 20 Jahre haben die beiden Drachen Bub und Bob auf dem Rücken, und trotzdem ist ihr Spielhallen-Debüt motivierend wie am ersten Tag. In "Bubble Bobble" hüpft Ihr durch hundert leicht vertikal scrollende Plattform-Levels und erwehrt Euch mit Luftblasen Eurer schuppigen Haut. Sind die Feinde eingeschlossen, lasst Ihr die Blasen durch einen gezielten Sprung platzen und sammelt die Überreste in Form von Bonus-Obst ein. Leider bietet die zusätzliche 'neue' Version nur einen aufpolierten Look. Dafür liegt dem Spiel ein Linkkabel für zweisames Geblubber bei.

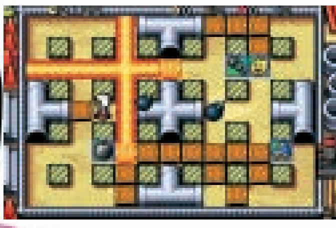


Grafik 2 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Empire **Jahr:** 2002
Entwickler: Taito

Bomberman Tournament

Reaktion >> Geschicklichkeit



Mit nur einem Modul haben vier Leute einen Bombenspaß.

Ein zeitloses Spielprinzip: Vier niedliche Männchen wetzen durch ein Labyrinth, sammeln Power-Ups (für größeren Feuerradius oder höheres Bewegungstempo) und sprengen Hindernisse bzw. sich gegenseitig mit Bomben in die Luft. Wer übrig bleibt, gewinnt die Runde. Zwar bietet das in die Jahre gekommene "Bomberman Tournament" nur acht Arenen, dafür funktioniert der Vierspieler-Link mit nur einem Modul. Und neben dem grandiosen Mehrspieler-Gebombe dürfen sich Solisten im zusätzlichen Action-Adventure vergnügen.

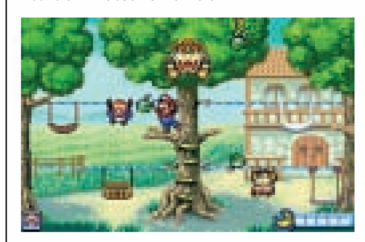


Grafik 3 von 5
Sound 2 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Activision **Jahr:** 2001
Entwickler: Hudson

Game & Watch Gallery Advance

Reaktion >> Geschicklichkeit



Im modernen "Rain Shower" schützt Ihr Eure Freunde vor Bowsers Geschossen.

Jahre vor dem ersten Game Boy stand der Name Nintendo bereits für Mobilspiele mit Suchtpotenzial. 'Game & Watch' hieß eine Reihe simpler LCD-Handhelds, bei denen über wenige Tasten Objekte aufgefangen oder ihnen ausgewichen werden musste. 20 dieser Spiele befinden sich auf dem Modul, gut die Hälfte davon in der klassischen und einer leicht modernisierten Variante. Ein primitiver, aber charmanter und motivierender Zeitvertreib - schließlich muss der Großteil der historisch wertvollen Reaktionstests freigespielt werden.





Grafik 3 von 5
Sound 2 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2002
Entwickler: Nintendo

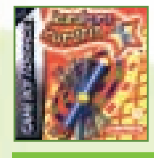
Kurukuru Kururin

Reaktion >> Geschicklichkeit



Schwerer als man zunächst denkt: Führt den Rotor-Stab durch 50 Labyrinthe.

Ohne ruhige Hände, Nerven aus Stahl und eine gute Auffassungsgabe seht Ihr beim GBA-Starttitel "Kurukuru Kururin" kein Land: Ein rotierender Stab muss durch 50 verwinkelte Labyrinthe bewegt werden, ohne zu häufig anzuecken und zu zerbrechen. Verlorene Energie wird durch verstreute Kraftfelder aufgeladen, die Rotationsrichtung über Federn gewechselt. Neben dem motivierenden Abenteuer-Modus lädt eine Vierspieler-Link-Variante (für die ein Modul ausreicht) zu einem ungewohnt herausfordernden Zeitvertreib.

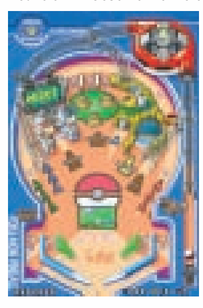


Grafik 2 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2001
Entwickler: Eighting

Pokémon Pinball Rubin & Saphir

Reaktion >> Geschicklichkeit



Die beiden scrollenden "Pokémon"-Tische sind rund drei Bildschirme hoch.

Die perfekte Kombination zweier Sucht-Prinzipien: Bei "Pokémon Pinball" müsst Ihr durch ausdauerndes Kugel-Kicken auf zwei Rampen- und Ziel-reichen Flippertischen gleich 200 Hosentaschen-Monster einfangen und in Eurem Pokédex verewigen. Die Ballphysik ist überzeugend, die scrollenden Spielfelder sind klug konstruiert und eine Hand voll Minispiele sorgen für ein bisschen Abwechslung. Leider sind zwei Tische etwas wenig und auch ein Multiballspiel gibt es nicht - dennoch ist "Pokémon Pinball" der beste Flipper auf dem GBA.



Grafik 2 von 5
Sound 2 von 5
Umfang 3 von 5

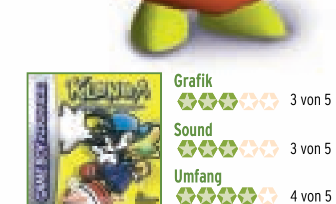
Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2003
Entwickler: Game Freak

Klonoa: Empire of Dreams
Reaktion >> Jump'n'Run



Mit einem magischen Ring werden Gegner gefangen und als Utensil eingesetzt.

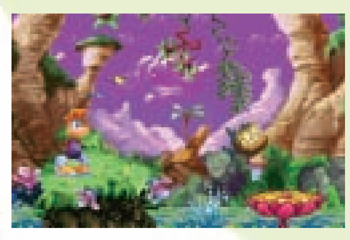
Zu unrecht ist die nette Namco-Marke "Klonoa" in Vergessenheit geraten - schließlich kann das gleichnamige Comic-Tierchen mehr als andere Hüpfspielhelden. Dank magischem Ring fängt Klonoa nämlich seine Feinde ein und nutzt sie als Wurfgeschoss oder Hüpfkissen, um auf höher gelegene Plattformen zu gelangen. Dieser Kniff bringt Abwechslung und Hirn in das bekannte Schema aus Springen und Sammeln, das mit rund 40 Levels in fünf Welten umfangreiche Beschäftigung bietet. Dafür ist die Optik, wenn auch niedlich, etwas in die Jahre gekommen.



Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

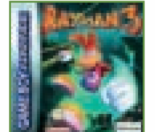
Hersteller: Infogrames **Jahr:** 2002
Entwickler: Namco

Rayman 3
Reaktion >> Jump'n'Run



Bunter geht's nicht: Der niedliche Rayman hüpft durch proppenvolle Kulissen.

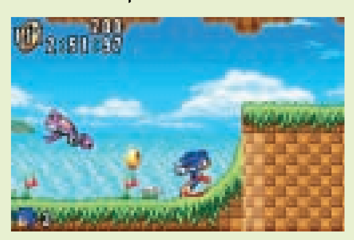
Die erste "Rayman"-Episode auf dem GBA stellte zwar eine gelungene Umsetzung des Jaguar-Originals dar, frustrierte aber mit einem heftigen Schwierigkeitsgrad. Die Handheld-Variante von Teil 3 macht vieles besser: Mit dem freundlichen Helden springt, hangelt und propellert Ihr Euch durch phantasievolle, in alle Richtungen scrollende 2D-Szenerien, die herausfordern, ohne unfair zu sein. Eingestreute Rennsequenzen bringen Abwechslung in das 48 Levels lange Jump'n'Run-Epos, das - wie der Vorgänger - grafische Maßstäbe setzt.



Grafik 5 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2004
Entwickler: Ubisoft

Sonic Advance
Reaktion >> Jump'n'Run



Minimal modifiziert: Die drei "Sonic"-Titel orientieren sich am 16-Bit-Vorbild.

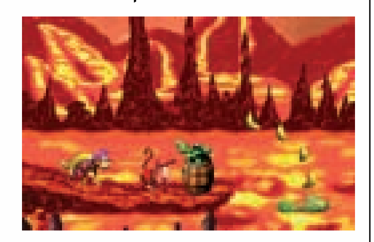
Dreimal beehrte der berühmte Sega-Igel samt Knuckles, Tails & Co. bereits den GBA, jedesmal vertraute er dabei auf seine 16-Bit-Tugenden: Rasendes Tempo, bonbonfarbene 2D-Kulissen und unzählige goldene Ringe zum Aufsammeln. Dabei schenken sich die Episoden nicht viel: Wer Sonic und das bisweilen frustige Spielprinzip mag, liegt mit jedem der drei Teile richtig. Sparen lässt sich mit der Ende November erscheinenden "2 Games in 1"-Edition, bei der Ihr für 35 Euro "Sonic Pinball" oder "Battle" zum ersten Teil dazubekommt.



Grafik 3 von 5
Sound 2 von 5
Umfang 4 von 5

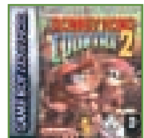
Hersteller: Atari/Sega **Jahr:** 2002
Entwickler: Sonic Team

Donkey Kong Country 2
Reaktion >> Jump'n'Run



In Teil 2 wählt Ihr zwischen den unterschiedlich begabten Affen Diddie und Dixie.

Im letzten Lebensabschnitt des SNES entstanden drei fabelhaft aussehende Hüpfereien alter Schule: Mit diversen Affen der Kong-Familie hangelten sich die Spieler in der "Donkey Kong Country"-Reihe durch prächtige Inselwelten, sammelten Bananen und bedienten sich einer bunten Vielfalt tierischer Helfer. Während bei der GBA-Umsetzung des ersten Teils die Steuerung verbockt wurde und Teil 3 durch übertriebene Härte frustet, ist die mittlere Episode gleichermaßen motivierend, Spaß bringend und wunderschön anzusehen.



Grafik 5 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 4 von 5

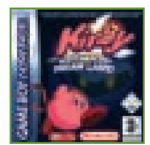
Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2004
Entwickler: Rare

Kirby: Nightmare in Dreamland
Reaktion >> Jump'n'Run



Trotz süßem Look kennt Kirby kein Pardon und saugt seine Gegner einfach ein.

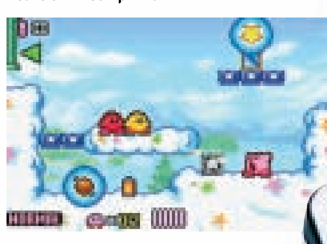
Auch wenn ihm erheblich weniger Aufmerksamkeit als seinem Kollegen Mario zukommt, so ist Kirby doch eine der sympathischsten Nintendo-Figuren. Und der rosa Pummel sieht nicht nur niedlich aus, sondern besitzt auch eine geniale Eigenschaft: Er saugt Gegner ein und verspuckt sie als Geschoss - oder verdaut sie, um deren Fähigkeiten zu erhalten. Die Wanderung durch 40 Levels in sieben bunten Welten ist so unterhaltsam wie die NES-Vorlage, welche durch hübschere Grafik und drei (Multiplayer-) Minispiele aufgewertet wurde.



Grafik 4 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

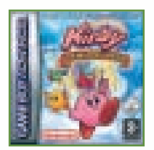
Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL **Jahr:** 2003

Kirby & the amazing Mirror
Reaktion >> Jump'n'Run



Ein Pummel kommt selten allein: Drei runde Kollegen helfen Kirby.

Im Gegensatz zur "Dreamland"-Episode ist Kirbys zweiter GBA-Ausflug eine eigenständige Entwicklung, die neben traditionellem Hüpfen und Gegner-Aufsaugen auch ein paar neue Ideen bietet. So wird Kirby von drei Artgenossen begleitet, die bei Bedarf zu Hilfe gerufen oder im Link von drei Mitspielern gesteuert werden. Zudem dürft Ihr die Levels der neun abwechslungsreichen Welten auf nichtlineare Weise durchstöbern. Das zweite GBA-"Kirby" ist klassischer und dennoch einfallsreicher Hüpfspielspaß für jede Altersklasse.

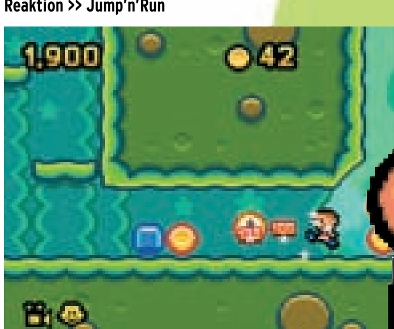


Grafik 4 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2004
Entwickler: Flagship

Go! Go! Beckham!

Reaktion >> Jump'n'Run



Klein David nutzt seine Ballfertigkeit zum Sammeln von Münzen und Wegbolzen von Gegnern.

Was wie eine plumpe Lizenz-Ausschlachtung klingt, entpuppt sich beim näheren Hinsehen als sympathisches Jump'n'Run mit freundlich grinsendem Helden. In der Rolle eines Comic-Beckham wandert Ihr durch die quietschbunten 2D-Levels von 'Soccer Island' und nutzt Euren am Fuß klebenden Ball als Allround-Utensil. Feinde kickt Ihr beiseite, durch gezielte Schüsse werden Münzen gesammelt und Schlösser geöffnet. Rund 40 Levels dauert das technisch gefällige, beizeiten das Gehirn beanspruchende Gebolze, das selbst Fußball-Verächter ans Leder bringt.



Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Rage **Jahr:** 2002
Entwickler: Denki

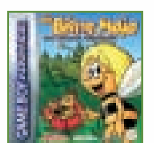
Die Biene Maja: Das große Abenteuer

Reaktion >> Jump'n'Run



Die Bienen-Hüpferei glänzt mit butterweichem Mehrebenen-Scrolling.

Das erste GBA-Abenteuer der beliebten Comic-Biene ist nicht nur was für Kinder: Auf der Suche nach Willi, der bei einem Schulausflug abhanden gekommen ist, hüpft Ihr mit Maja durch vier honigsüße Wald- und Wiesenwelten, weicht Gegnern aus und sammelt Blüten und Pollen. Das klingt niedlich und sieht auch so aus, macht aber dank toller Technik und gelungenem Leveldesign ordentlich Spaß. Und im Gegensatz zum zweiten Teil "Süßes Gold" bietet der Titel noch eine gewisse Herausforderung für normal begabte Spieler.

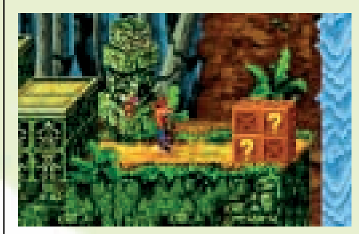


Grafik 4 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Acclaim **Jahr:** 2002
Entwickler: Shin'en

Crash Bandicoot XS

Reaktion >> Jump'n'Run



Die Beutelratte springt und wirbelt traditionell durch die Bitmap-Kulissen.

Wieder einmal tritt die freundliche Beutelratte Crash gegen ihren Widersacher Dr. Neo Cortex an. Diesmal hat der breitstirnige Fiesling die Erde auf XS-Format geschrumpft - nur mit in 20 Levels verstreut liegenden Kristallen kann der blaue Planet gerettet werden. Crash hüpft und wirbelt sich durch hübsche Dschungel- oder Eislandschaften, einige 3D-Renn- und Flugabschnitte bringen Abwechslung. Wer Crash auf großen Konsolen mag, wird mit "XS" seine Freude haben, kann aber auch zum gleichartigen Nachfolger "N-Tranced" greifen.



Grafik 4 von 5
Sound 2 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Vivendi **Jahr:** 2002
Entwickler: Vicarious Visions

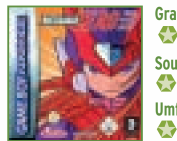
Mega Man Zero 3

Reaktion >> Jump'n'Run



Hüpfen, Ballern, Sterben: Das dritte "Mega Man Zero" ist am nachgiebigsten.

Vier Mal wurde Zero, der Kumpel von Capcom-Veteran Mega Man, bereits in knallharte, seitlich scrollende 2D-Abenteuer geschickt. Wer sich noch keiner der ballerlastigen Hüpf-Herausforderungen gestellt hat, macht das am besten mit Teil 3. In 16 Levels kämpft Held Zero gegen herumballernde Geschütze, Soldaten und Obermotze, und bedient sich dabei einer Vielzahl Extrawaffen und Rüstungs-Upgrades. Wer sich an Episode 3 nicht die Zähne ausbeißt, hat anschließend mit den qualitativ gleichwertigen Kollegen seine Freude.

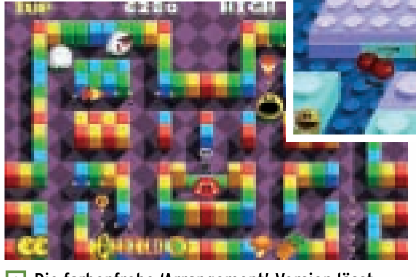


Grafik 3 von 5
Sound 2 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom **Jahr:** 2004

Pac-Man Collection

Reaktion >> Geschicklichkeit



Die farbenfrohe 'Arrangement'-Version lässt Pac-Man über Tempopfeile flitzen.

In "Pac-Mania" erlebt Ihr den gelben Helden in seiner ganzen kugelrunden Pracht.

Während die gelbe Videospiel-Ikone im Iso-3D-Jump'n'Run "Pac-Man World" eine mäßige Figur macht, vertraut die "Collection" auf traditionelle Tugenden. Vier Klassiker sind einwandfrei auf den kleinen Bildschirm umgesetzt: In "Pac-Man" fresst Ihr Euch wie gewohnt durch ein (scrollendes oder verkleinert als Vollbild dargestelltes) Labyrinth, die 'Arrangement'-Variante ist optisch und mit Extras aufgemotzt und im 3D-"Pac-Mania" kann die Pampelmuse hüpfen. Der ordentliche Knobler "Pac-Attack" rundet die kurzweilige Sammlung ab.

Grafik 2 von 5
Sound 2 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Namco/Infogrames
Entwickler: Mass Media **Jahr:** 2001

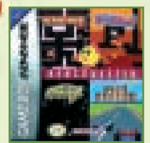
Namco Museum

Reaktion >> Geschicklichkeit



Immer wieder schön: Pumpt solange Luft in die Monster, bis sie platzen.

Namco ist meisterhaft im Recyclen alter Automaten - das dicke Portfolio des Arcade-Veteranen speiste allein fünf "Namco Museum"-Teile auf der PAL-PSone. Dem GBA wurde nur eine Sammlung gegönnt, die allerdings bietet eine bunte Klassiker-Vielfalt. In "Ms. Pac-Man" werden Pillen gefressen, in "Dig Dug" Monster aufgepumpt, bei "Galaga" und "Galaxian" Aliens abgeknallt und bei "Pole Position" F1-Runden gedreht. Bis auf das zickige Fahrverhalten des letzteren sind alle Titel gut umgesetzt und machen viel Laune.



Grafik 2 von 5
Sound 2 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Namco/Infogrames
Entwickler: Mass Media **Jahr:** 2004

Fragen und Antworten!

Service >>



AB SEITE 77

Mehr Spaß am Spiel!
Mit 'Action Replay' für GBA, DS und PSP werdet Ihr unbesiegbar, entdeckt geheime Levels und vieles mehr. Cheat-Power vom Feinsten.

PROFI-TIPPS

AB SEITE 92

Wir lüften die Geheimnisse der Großstadt.
Alles Wissenswerte über die zahlreichen Berufsmöglichkeiten in Liberty City und massenhaft Cheats als Bonus.

AB SEITE 90

MARIO KART DS



GEHEIME STRECKEN

Diesen Fun-Racer muss man einfach haben. Erst recht, man geheime Strecken entdeckt und neue Abenteuer besteht. Wir wissen weiter.

ZUBEHÖR

AB SEITE 84

Der Handheld-Kauf und seine Folgekosten: Welches pfiffige Zubehör den Spieler-Alltag verbessert, ob es seinen Preis wert ist und was es überhaupt gibt – wir sichten die Peripherie für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance.







Krachmacher oder Tragetasche: Neues Zubehör wird auf Herz und Nieren getestet.

Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Handheld-Abenteuers? Kein Problem. Interesse an nützlichem, pfiffigem Zubehör? Wir sagen, was es gibt, wieviel es kostet und ob es sein Geld wert ist. Oder wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Email: service@mobile-gamers.de

Know how >>

Wenn es nach den Herstellern geht, zockt Ihr jeden Titel bis zum letzten Polygon. Dafür erwartet Euch so manche Belohnung: Wer alle Extras absahnt und jeden Winkel erkundet, kann oftmals geheime Funktionen freischalten – wie etwa den Level-Editor in Nintendos Knobelei "Polarium". Aber nicht jeder Spieler hat Zeit und Nerven, zu diesem Zweck alle Rätsel zu lösen. Oder wird Euer Lieblingsspiel gegen Ende zu schwer?

Wer den Abspann trotzdem genießen will, greift kurzerhand zu Schummel-Software. Datels "Action Replay Max" soll Euch mit unendlich Munition, unbegrenzt Leben und mächtigen Spielständen versorgen, mit denen alle Geheimnisse bereits verfügbar sind. Die PSP-Version kostet etwa 45 Euro, das Gegenstück für DS und GBA gibt's für rund 40 Euro. Hält die Software, was die Verpackung verspricht? *Mobile Gamer* hat's ausprobiert! *oe*

Action Replay für PSP und GBA/DS

Technik Know-how

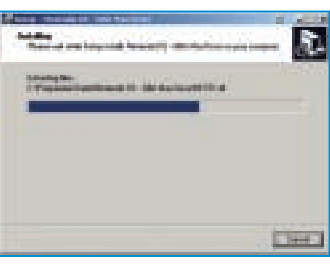
Auf Knopfdruck verfügbar: Mogel-Software soll Euch unbesiegbar machen und Geheimnisse lüften, die sonst nur Profi-Zocker entdecken!



1 Installation

Um die Funktionen beider "Action Replay Max"-Versionen auszuschöpfen, braucht Ihr in jedem Fall einen PC mit Internet-Anschluss – nur damit könnt Ihr die Mogel-Daten für die neusten Spiele auf Euer Handheld bringen.

Der Link zum Handheld klappt in beiden Versionen per USB-Kabel, das im Lieferumfang enthalten ist. Die PSP besitzt bereits einen USB-Anschluss, das "Action Replay Max" für Nintendo-Handhelds kommt als Mogel-Modul mit USB-Schnittstelle. Die Installation der beiliegenden Software klappt problemlos, anschließend organisiert Ihr über einen simplen Manager Spielstände und Cheatcodes auf PC-Festplatte, Handheld und im Internet.



Die Installation geht leicht von der Hand: Nintendo-Mogler sollten das Handheld aber erst nach dem Aufspielen der Software an den PC stöpseln.

2 Gehackte Spielstände auf PSP

Der PSP-Variante liegt ein 64MB-Memstick bei, den Ihr via PC-Manager mit gewöhnlichen Spielständen anderer Zocker und den Datel-eigenen 'Powersaves' füllt. Die normalen Save-Games schalten etwa bei "Ridge Racer" alle Strecken und Fahrzeuge frei.

Wenn Ihr selbst ein Spiel durchzockt, könnt Ihr den Spielstand für andere "Action Replay Max"-Nutzer ins Internet stellen. Das klappt natürlich auch ohne Datel-Server und -Software, denn einige Mogel-Homepages archivieren Spielstände kostenlos – studiert dazu unsere Internet-Adressen rechts unten.



Mit der Manager-Software für PC sucht Ihr Spielstände und Powersaves auf dem Datel-Server – kopiert sie auf Euren Memstick!



Von Memstick auf Memcard und zurück: Das neue "Max Memory" für PS2 unterstützt den USB-Link zum PSP-Handheld.



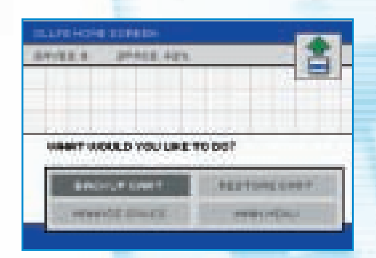
USB-Kabel und Software: Das "Action Replay Max" für PSP ist mit 45 Euro keine billige Angelegenheit.

Exklusiv mit "Action Replay Max" nutzt Ihr dagegen die so genannten 'Powersaves': Das sind ebenfalls Spielstände, die aber von Datel-Mitarbeitern mit speziellen Mogel-Werkzeugen modifiziert wurden. So starten etwa Rollenspiel-Helden schon im ersten Dungeon mit Erfahrungslevel 99 – einen solchen Spielstand kann ein gewöhnlicher Zocker nicht bereitstellen.

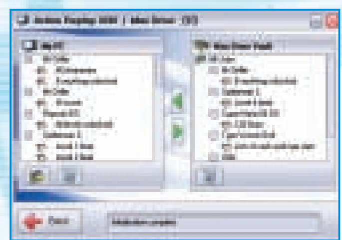
Neben dem Spielstand-Manager bietet "Action Replay Max" für die PSP ein simples PC-Werkzeug zum Umwandeln gängiger Videodaten für PSP, außerdem darf man Bilder und Sound auf dem Memstick organisieren.

Ergänzend liegt die Software "Max Memory" für die Playstation 2 bei; damit lassen sich Eure PSP-Spielstände per USB-Kabel auf PS2-Memcards auslagern und zu Archiven komprimieren.

3 Mogel-Modul für DS und GBA



Mit dem GBA-Manager lassen sich die Spielstände auf Mogel-Modul sowie den eingesteckten DS- und GBA-Titeln organisieren.



Per USB-Kabel bespielt Ihr das "Action Replay MAX"-Modul mit Spielständen von PC-Festplatte und aus dem Internet.

Das "Action Replay Max" für DS und GBA ist etwas ungewöhnlich: Neben PC-Manager und USB-Kabel befindet sich ein GBA-Modul im Lieferumfang, das wiederum Modulschächte für je ein DS- und GBA-Modul aufweist. Außerdem verfügt das Modul über einen eigenen Speicher sowie Manager-Software, die Ihr via Handheld-Bildschirm bedient. Das klingt recht kompliziert, ist aber ganz einfach: Erst ladet Ihr mit PC-Software und USB-Kabel normale Spielstände und Datels 'Powersaves' auf das "Action Replay Max" Modul. Dann wechselt Ihr zu dem Manager auf dem Handheld und kopiert die Save-Games aufs eingesteckte GBA- oder DS-Modul. Das klappt natürlich auch umgekehrt, Ihr dürft die Spielstände von Euren Modulen auf PC-Festplatte sichern und von dort ins Internet stellen.



Umfangreich: Das "Action Replay Max" für DS und GBA (40 Euro) ist ein gelungenes Schummel-Paket.





Wer ein bisschen schummeln will, gibt gute 40 Euro für "Action Replay Max" aus. Bei der PSP-Fassung ist ein Memstick mit 64 MB im Lieferumfang; die Nintendo-Variante unterstützt dafür DS und GBA gleichzeitig.

Unser Fazit

Datels Mogel-Software macht vor allem für Nintendo-Handhelds Sinn: Hier erhaltet Ihr zum akzeptablen Preis ein umfangreiches Schummel-Paket für zwei Handheld-Systeme – GBA-Zocker dürfen sogar die mächtigen Cheatcodes nutzen. Außerdem lassen sich mit dem "Action Replay Max" eigene Spielstände auf dem PC verwalten, was bislang den PSP-Besitzern vorbehalten war. Sony-Spieler erhalten dagegen weniger Schummel-Möglichkeiten, die sich großteils auch ohne „Action Replay Max" bewerkstelligen lassen. Die beiliegenden Tools für PC und PS2 sowie der Memstick sind zwar eine nette Ergänzung, nützen beim Mogeln aber wenig.

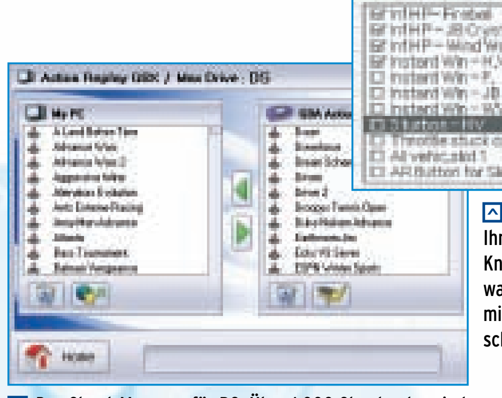
Action Replay für Nintendo GBA/DS	
Pro	+ ermöglicht Spielstandtausch + mächtige Cheatcodes für GBA + funktioniert mit zwei Systemen
Contra	- ziemlich groß - gewöhnungsbedürftige Bedienung

Action Replay für Sony PSP	
Pro	+ versorgt Euch mit Powersaves + Memstick & Tools im Lieferumfang
Contra	- wenig echte Cheat-Funktionen - Tausch von Spielständen klappt auch ohne „Action Replay Max"

4 Traditionelle Cheatcodes

Spielstände und Datels individuelle 'Powersaves' können zwar geheime Features bereitstellen und Helden stärken, absolut unbesiegbar werdet Ihr aber nicht. Das klappt nur mit den traditionellen Cheatcodes. Diese Zahlen- und Buchstaben-Kombinationen verraten der Cheat-Software etwa die Speicherstelle der Helden-Energie, um sie dann laufend mit dem maximalen Wert zu beschreiben – so bleibt Euer Protagonist selbst nach harten Treffern immer topfit.

Leider unterstützt "Action Replay Max" lediglich Cheatcodes für den GBA. Wie normale Spielstände könnt Ihr sie mit dem PC-Manager vom Datel-Server laden, dann aufs Mogel-Modul übertragen und anwenden. Achtung: Während die Spielstände in Euer Spielmodul kopiert werden, bleiben die Cheatcodes im Mogel-Modul – wer sie benutzen will, muss auch beim Zocken das klobige "Action Replay Max" zwischen Handheld und Spielmodul stöpseln.



Die Cheatcodes aktiviert Ihr vor dem Spielstart: Per Knopfdruck versorgt Ihr etwa die Flitzer von "F-Zero" mit unbegrenzt Schutzschild und Turbos.

Der Cheat-Manager für PC: Über 1.000 Cheatcodes sind eingebaut, weitere ladet Ihr aus dem Internet.

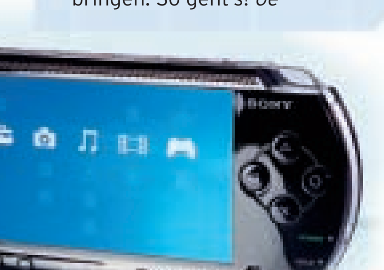
Internet-Tipps

Produkt	Web-Adresse
Action Replay (alle Versionen)	www.codejunkies.com
kostenlose Save-Games	www.gamefaqs.com
kostenlose Save-Games	www.cheathappens.com

Bilder auf der PSP

Mit dem Bildbetrachter des Sony-Handhelds lassen sich nicht nur Schnappschüsse begutachten: Ihr könnt damit auch Nachrichten lesen sowie Einkäufe und Reisetermine verwalten.

Fotos von der Digicam, JPEG-Comics und Fun-Pics aus dem Internet: Im Verzeichnis "PSP\PHOTO" verstaut Sonys Handheld allerlei Bilder, die sich via Home-Menü auf den Bildschirm bringen lassen – einzeln oder als komplette Diashow. Neben dem Spaßfaktor können Eure Bilder auch nützliche Informationen enthalten – etwa eine Einkaufsliste oder den Fahrplan für die S-Bahn. Damit die Übersicht gewahrt bleibt, müsst Ihr die Informationen zunächst ins korrekte Format bringen. So geht's! *oe*



1 Das Breitbild

Seit dem Firmware-Update 2.0 kann Sonys PSP nicht nur Bilder im JPEG-Format, sondern auch TIFF-, GIF-, PNG- und BMP-Dateien anzeigen. Wir halten uns trotzdem an JPEG, weil Eure Bilder so am wenigsten Speicherplatz benötigen. Dummerweise kommen die meisten Fotos im 4:3-Format: Damit passen sie optimal auf einen PC-Monitor, aber auf dem PSP-Bildschirm bleiben rechts und links schwarze Balken. Damit Ihr auf Euren Urlaubsfotos mehr Details erkennt, bringt Ihr sie deshalb mit einem Bildbearbeitungsprogramm ins Format des PSP-Bildschirms. Der besitzt 480x272 Pixel, Ihr müsst dabei also oben und unten Bildbereiche abschneiden. Sortiert außerdem Hochkant-Bilder in einen eigenen Ordner, dann braucht Ihr später beim Durchklicken der Bilder nicht ständig das Handheld drehen. Wer massig Fotos aus dem Urlaub mitgebracht hat, sollte außerdem Themen-Ordner anlegen: Ab 100 Bilder pro Ordner benötigt die PSP einige Zeit, um die Vorschau-Icons fürs Homemenü zu erstellen – das kann beim Suchen nerven.

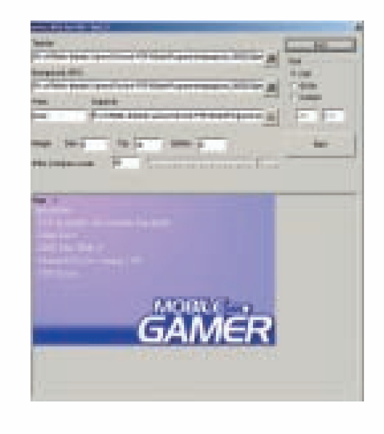




Bringt Eure Fotos von 4:3 (rechts) ins PSP-Format (links): Wer sich auf die wichtigen Bildbereiche konzentriert, verliert nur selten elementare Details.

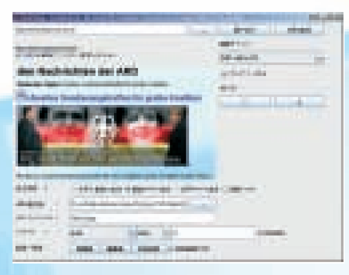
2 Text im Bild

Bilder können nicht nur Fotoszenen, sondern auch Textinformationen transportieren. So packt Ihr Einkaufslisten, Wegbeschreibungen und andere Notizen in Euer Handheld. Möglich macht's die Software "JPEGbook" für PC und MAC, die Ihr kostenlos aus dem Internet ladet; die Homepage ist japanisch, das Programm jedoch in verständlichem Englisch. Mit dem praktischen Tool öffnet Ihr eine beliebige Text-Datei wie TXT, RTF und DOC. Extravagante Designer dürfen außerdem den Hintergrund mit einem JPEG-Bild schmücken. Mit dem Button 'Front' sowie den Einstellungen für die Seitenränder stellt Ihr Euren Text ins PSP-Bild: Wenn er nicht auf eine Seite passt, werden automatisch Folgeseiten erstellt – diese könnt Ihr dann auf der PSP bequem durchklicken. Bei hohen, schmalen Listen wie dem Einkaufszettel dürft Ihr Euren Text unter 'Size' auch hochkant ausrichten, wählt dazu die umgekehrte Auflösung 272x480 Pixel.



Die Software "JPEGbook" wandelt Eure Textdateien ins PSP-kompatible JPEG-Format: Der Bereich unten zeigt die Vorschau auf unsere Shopping-Liste.

3 WWW offline lesen



Wegen der exotischen Texte gewöhnungsbedürftig: "HTML2JPEG" bringt WWW-Seiten ins Bildformat – so könnt Ihr sie auf der PSP offline lesen.

Ihr wollt während der Zugfahrt in die Arbeit Nachrichten aus dem WWW lesen, habt aber keine Online-Verbindung? Auch dafür gibt's eine Lösung: Die kostenlose Software "HTML2JPEG" wandelt auf Knopfdruck beliebige Websites in PSP-Bilder. Damit das Programm funktioniert, müsst Ihr zudem "Java Runtime" installieren. Die Bedienung ist wegen der japanischen Texte etwas umständlich, mit Euren Erfahrungen aus "JPEGbook" klappt's aber trotzdem: Statt der Text-Datei gebt Ihr eine URL an. Bestätigt mit dem Button rechts, unten im Fenster bestimmt Ihr anschließend Schrift, Größe und Farben – ein JPEG-Hintergrund lässt sich ebenfalls einbinden. Mit den Pfeilen klickt Ihr Euch durch die Vorschau, der finale Klick rechts oben auf den Button 'JPEG' startet den Wandel.

Bitte rechnet damit, dass das Ergebnis im Einzelfall nicht immer übersichtlich ausfällt. Wer will, greift deshalb auf PSP-optimierten Lesestoff aus dem Internet zurück: Egal ob Musik, Sport oder digitaler Comic, Homepages wie "PSP-Magazines" versorgen Euch mit allerlei Schmökern für kleine und große Pausen – und zwar genau so, wie es Eurer PSP gefällt.

Internet-Adressen

Produkt	Adresse
JPEG-Book	www.fumi2kick.com/jpegbook/
HTML2JPEG	www.qpodb.net/xoops/index.php
Java Runtime	www.java.com
PSP-Lesestoff	www.pspmagazines.com

Anschlüsse und Schnittstellen

Handhelds sind offene Systeme, die über Schnittstellen mit der Außenwelt kommunizieren. Im zweiten Teil unseres Glossars betrachten wir die wichtigsten Anschlüsse und Techniken des Datentausches.

Mobiles Wissen

Mobile Gamer	Thema
Ausgabe 1	Der Bildschirm
Ausgabe 2	Anschlüsse & Schnittstellen
Ausgabe 3	Speicher- & Spiele-Medien
Ausgabe 4	Spieler-Sprache

Bluetooth

Verbindungsstandard für den drahtlosen Datenaustausch via Funk über kurze Distanzen. Findet häufig bei Handys Verwendung, wird z.B. aber auch zum kabellosen Anschluss von Maus oder Tastatur an den PC genutzt. Die Übertragungsrate ist zwar gering (etwa 1 Mbit/Sekunde), dafür ist die Bluetooth-Technik kosten- und energiesparend. N-Gage wie Gizmondo besitzen eine Bluetooth-Schnittstelle, über die persönliche Daten getauscht oder Mehrspieler-Partien ausgetragen werden. Dabei sollten die Mitspieler weniger als zehn Meter entfernt sein.

Extension Port

Nintendos Bezeichnung für die Erweiterungs-Anschlüsse der Game-Boy-Modellreihe. Gewöhnlich dienen die Extension Ports der Nintendo-Handhelds nicht nur zum Verlinken mit anderen Geräten; so lässt sich beim Game Boy ein Drucker am Erweiterungs-Port anstecken, Game Boy Color und die erste GBA-Variante bekommen hier zum Beispiel ein Bildschirm-Lämpchen angesteckt – diese Geräte hatten noch keine Hintergrund-Beleuchtung.

Beim GBA SP wiederum finden hier neben dem Linkkabel auch die Kopfhörer Anschluss. Der Game Boy Micro wiederum besitzt keinen separaten Eingang für das Netzteil – seine Akkus werden über den Extension Port geladen.



Der GBA SP besitzt auf seiner Rückseite zwei Anschlüsse für Strom (links) und Linkkabel bzw. Kopfhörer. Der Game Boy Micro hat dagegen nur einen Extension Port, über den der Akku aufgeladen wird und sich Spieler miteinander verlinken.

Link

Der ‘Link’ (engl. Verknüpfung) von Handhelds wird hauptsächlich fürs Multiplayer-Spiel genutzt. Bei klassischen Handhelds sowie dem GBA geschieht die Verbindung der Hardware durch Linkkabel, die in den jeweiligen Erweiterungsschacht der Geräte gesteckt werden.



Beim fortschrittlichen Atari Lynx (1989) wurden über Kabel mit je drei Steckern bis zu acht Geräte miteinander ‘verlinkt’.

Während beim Atari Lynx über sogenannte ComLynx-Kabel bis zu acht Geräte miteinander verbunden werden konnten, sind es bei sämtlichen Game-Boy-Varianten maximal vier. Ausnahme ist die drahtlose Verlinkung via Wireless Adapter, der u.a. im Bundle mit einigen "Pokémon"-Spielen erhältlich ist. Bei diesem kabellosen Funk-Link können bis zu fünf Spieler chatten oder Daten miteinander tauschen. Die Moderne der Verlinkung – wie sie bei PSP und Nintendo DS angebrochen ist – kommt ohne Kabel aus und bedient sich PC-üblicher Wireless-LAN-Standards. Bluetooth ist eine weitere Möglichkeit der drahtlosen Verlinkung, wie sie z.B. vom N-Gage genutzt wird.



Nintendos ‘Wireless Adapter’ für den GBA ist kein vollwertiger Ersatz für das Linkkabel, da nur eine Handvoll Spiele wie "Mario Golf" oder neuere ”Pokémon”-Titel mit der Peripherie kompatibel sind.

Vernetzung von Spiele-Handhelds

Gerät	Link über	Max. Spielerzahl
GBA	Kabel	4
	Wireless Adapter	5
Gizmondo	Bluetooth	4
N-Gage	Bluetooth	4
Nintendo DS	WLAN (Adhoc)	16
PSP	WLAN (Adhoc)	16

Kopfhörer-Anschluss

Um der Umwelt nicht mit dudelndem Videospiel-Sound auf die Nerven zu gehen, besitzen alle aktuellen Handhelds einen Kopfhörer-Anschluss. Bis auf eine Ausnahme lassen sich handelsübliche Kopfhörer mit Klinkenstecker verwenden; lediglich beim GBA SP dient der Extension Port als Anschluss – entsprechend werden Kopfhörer mit Spezialstecker oder ein Adapter benötigt. PSP und Nintendo DS besitzen einen zusätzlichen Eingang für das Anstecken eines Headsets aus Kopfhörer und Mikrofon.



Der ‘alte’ GBA besitzt einen Anschluss für Kopfhörer mit Klinkenstecker.

USB

Abkürzung für Universal Serial Bus. USB bezeichnet einen Verbindungsstandard, der hohe Datenraten erlaubt und sich in den vergangenen Jahren im Computer-Bereich durchgesetzt hat. Über USB-Kabel lassen sich eine Vielzahl von Peripheriegeräten wie Maus, Tastatur, Drucker, externe Festplatte, Digi-Kamera oder Handheld an PC und Mac anschließen, wobei diese automatisch erkannt werden. Aktueller Standard ist USB 2.0 mit einer Datenrate von 60 MB/Sekunde. Während die Datenübertragung bei GBA oder Game Boy Micro über individuelle serielle Schnittstellen funktioniert, verfügen PSP und Gizmondo über USB-2.0-Ports. Dadurch ist die direkte Verbindung mit einem PC möglich, um in rascher Geschwindigkeit die Speicherkarten der Handhelds mit Spiel-, Audio- oder Video-Daten zu füllen.



USB-Geräte und -Kabel sind mit diesem Logo gekennzeichnet.



Über Spezial-USB-Kabel kann gleichzeitig der Memory Stick der PSP beschrieben und der Akku geladen werden.

WLAN

Abkürzung für Wireless Local Area Network – also drahtloses lokales Netzwerk. Ein WLAN zeichnet sich durch größere Reichweiten und Datenraten im Vergleich zu z.B. Bluetooth- oder Infrarot-Verbindungen aus. Momentan unterstützen DS und PSP die drahtlose Datenübertragung nach dem im PC-Bereich üblichen IEEE 802.11b-Standard.

Dabei werden zwei unterschiedliche Betriebs-Modi verwendet: Adhoc und Infrastruktur. Bei ersterem können bis zu 16 PSP- oder DS-Systeme vernetzt werden, um Multiplayer-Partien auszutragen. Im Infrastruktur-Modus wird ein Zugangspunkt (z.B. ein Router) benötigt, über den die Handhelds ins Internet gelangen können oder an dem der Download von Spiele-Demos möglich ist.

Sprechstunde >>

Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de

Mobile Gamer abonnieren

Hallo, ich bin Patrick aus Fuerteventura (Spanien). Ihre erste Ausgabe der *Mobile Gamer* habe ich mir am Flughafen München gekauft und mit Interesse gelesen. Leider komme ich jetzt nicht mehr nach Deutschland, würde aber die zweite Ausgabe auch gerne kaufen. Können Sie mir bitte sagen, wieviel ich für ein Abo mitsamt Portokosten ins Ausland zahlen muss?

Patrick Fitzgerald, Fuerteventura, Spanien

MOBILE GAMER Leider können wir zurzeit noch kein Abonnement der *Mobile Gamer* anbieten – weder im Inland noch im Ausland. Wir arbeiten daran und hoffen, bereits im Frühjahr 2006 damit loszulegen. Jedoch wird die *Mobile Gamer* auch im deutschsprachigen Ausland (Österreich, Schweiz) sowie in Urlaubsregionen verkauft. Gerade auf den Kanaren gibt es etliche internationale Zeitschriftenkioske, die auch die *Mobile Gamer* führen. Um jedoch sicher zu stellen, dass Sie Ihre zweite *Mobile Gamer* erhalten, haben wir Ihnen das Heft kostenlos zugeschickt. Viel Spaß damit.

Gut gemacht, aber...

Danke für die *Mobile Gamer*. Endlich mal ein vernünftiges Handheld-Magazin. Damit erfüllt Ihr mir wirklich einen großen Wunsch. Da ich mich allerdings ganz gut in diesem Bereich auskenne, habe ich auch einiges zu meckern und zu kommentieren:

Seite 7: Schön, dass Ihr was über den GP2X (Name inzwischen geändert) bringt. Da Ihr aber auch was zum XGP schreibt (Seite 10), wäre ein Direktvergleich angebracht gewesen. (...)

Seite 16: Die 50 Euro für das zusätzliche Zubehör im Value Pack sind Abzocke. 32 MB, ein Billig-Case und ein qualitativ schlechter Kopfhörer rechtfertigen den hohen Preis (der zudem deutlich über dem Japan-Preis liegt) nicht. Pixelfehler leuchten nicht immer weiß, sondern sind manchmal auch magenta, gelb, cyan, rot, grün, blau oder schwarz, wobei besonders Letzteres auf einem schwarzen Bildschirm schwer erkennbar wäre. Im Internet kursieren übrigens Videos, die durch rasantes An- und Ausschalten der Pixel diese in etwa zwei Dritteln der Fälle reparieren können. Funktioniert auch fuer DS, GBA, Handys, PDAs und Flatscreens.

Seite 18: 9 von 10 Punkten für den Screen? Gegenüber meinem Zodiac wirkt der Bildschirm dann doch ein wenig klein und vor allem zieht er Schlieren. (...)

Seite 100: Zwei Seiten Gametrac (den neuen Namen nehme ich nicht in den virtuellen Mund), naja, muss der Fairness halber wohl sein (Anm. d. Red.: gemeint ist Gizmondo). Trotzdem scheint das Ding so gut wie tot zu sein und wird wohl nicht mehr in Deutschland erscheinen.

Seiten 102-107: Handys, ok, gehören dazu. Aber warum gibts bei Euch keine LG-Geräte? Schließlich haben die im Frühjahr das erste vernünftige Spiele-Handy vorgestellt, das diesen Namen auch verdient (LG KV-3600 bzw. SV-360 oder so). Ein Bericht über besagtes Modell sowie eine Einschätzung über die Wahrscheinlichkeit, dass das Mobiltelefon sowie die damit verknüpften Spiele auch in Deutschland erscheinen, wäre doch was. (...)

Seiten 112/113: Ich liebe meinen Lynx (2)! Und dabei habe ich ihn erst seit ein paar Monaten. Ein wahrlich wegweisendes Handheld.

Allgemein: Für eine der nächsten Ausgaben würde ich mir einen Bericht über die Wunder-Handheld-Familie 'Gameking' aus China wünschen. Die "Spielspaß pro Pixel"-Rate dieser Geräte ist nicht zu schlagen. Verdammt spaßige "Super Mario"- und "Bomberman"-Klone auf 48x32 Pixeln und vier Graustufen, dazu Anleitungen in herrlich abgefahrenem Engrish, besser wird es nicht.

Alles in allem aber eine sehr schöne erste Ausgabe, ich wünsche Euch hohe Verkaufszahlen.

Ortwin Regel, via E-mail

MOBILE GAMER Danke für Deine ausführliche Mail, Ortwin. Leider konnten wir nicht alle Kommen-

FALSCH? RICHTIG!

Wir bemühen uns zwar um Perfektion, dennoch rutschen ab und zu falsche Aussagen ins Heft :-) An dieser Stelle rücken wir die Fakten klar und korrigieren falsche Anmerkungen der letzten *Mobile Gamer*.

Ausgabe 1, Seite 18: Wir hatten spekuliert, dass der **Preis des DS** fallen würde – und ins Schwarze getroffen. Heute kostet der DS nur noch 129 Euro und im Paket mit "Nintendogs" günstige 149 Euro.

Ausgabe 1, Seite 56: Das GBA-Spiel **"Fire Emblem: The Sacred Stones"** war zum damaligen Zeitpunkt noch nicht im Handel, es wird erst Anfang November in Deutschland ausgeliefert.

Ausgabe 1, Seite 58: **Die Spielspaß-Wertung der drei N-Gage-Module** sollte durch Batterie-Symbole illustriert werden; leider wurden stattdessen falsche Grafiken gedruckt. Wir hoffen, dass es diesmal besser funktioniert hat.

tare abdrucken, sonst gäbe es keine anderen Leserbriefe auf dieser Seite...
In Sachen Geräte-Vergleich legen wir in dieser Ausgabe ja mächtig nach – schau mal, ob Dir unsere detaillierten Wertungen diesmal sinnvoll erscheinen. Über einzelne Punkte kann man natürlich immer streiten – dies haben wir auch in der Redaktion ausführlich getan, ehe die finalen Zahlen feststanden.
Beim Thema Handys reichen wir die Fragen an die restlichen Leser weiter. Was haltet Ihr davon, ausländische Handys mit Spielepotenzial in der *Mobile Gamer* vorzustellen? Oder sollen wir uns lieber auf die jetzt erhältlichen Modelle konzentrieren?

Weniger PSP, mehr DS

Liebes *Mobile Gamer*-Team, ich finde, dass Euer Heft bei den Spieletests (PSP: 26 bewertet / DS: nur 5 Spiele bewertet) ziemlich unausgeglichen ist. Könntet Ihr das gerechter gestalten?
Simon Erhardt, via E-Mail

MOBILE GAMER Lieber Simon, Deine Mail steht stellvertretend für viele Zuschriften, die mehr oder weniger Berichte zu den einzelnen Handhelds wünschen. Grundsätzlich bemühen wir uns um eine faire Berichterstattung, die sich natürlich auch an der Verbreitung einzelner Geräte orientiert. Wir können z.B. nicht 20 Seiten über den Gizmondo schreiben, wenn ihn nur 100 Personen in Deutschland besitzen. Entsprechend konzentrieren wir unsere Arbeit auf PSP, DS und GBA, decken aber in der Multimedia-Rubrik alle anderen Taschenspieler ab.
Was das Verhältnis von PSP- und DS-Tests anbelangt, ist es unser Anliegen, alle neuen Spiele für diese beiden Handhelds zu testen. Wenn es zum Start der PSP mehr PSP-Spiele gab, dann spiegelt sich dies im Testteil wieder. In dieser Ausgabe sind weniger PSP-Spiele getestet, weil nicht so viele Neuheiten auf den Markt kamen. Dafür gab es mehr DS-Veröffentlichungen – entsprechend wächst die Zahl der DS-Tests. Jedenfalls wird bei uns kein Handheld vorsätzlich benach- oder bevorteilt.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb), Christoph Steinecke (cs), Stephan Freundorfer (sf)

Redaktion: Fax 08233/7401-17
Internet: www.mobile-gamers.de

Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Layout: Wolfgang Müller
Titelmotiv: Mario Kart DS © Nintendo
GTA Liberty City Stories © Rockstar

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH, Kassel

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

INSERENTEN

Die Auftraggeber der geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

Zubehör >>

Wenn man stolze PSP-Besitzer fragt, was sie an ihrem gutem Stück am meisten stört, hört man oft dieselbe Antwort: zu kurze Akku-Laufzeit. Zubehör-Hersteller schaffen Abhilfe und bringen externe Akkus auf den Markt. Drei Kandidaten fanden ihren Weg in unser Testlabor: Snakebytes 'Powerclip' und 'Powerpack' sowie Brooklyns 'PSP Battery Pack'. Alle Akkus stöpselt Ihr an den Strom-Anschluss der PSP, um dem internen Akku unter die Arme zu greifen, der mit 1.800 Milli-Ampere-Stunden (kurz mAh) läuft. Bis auf den 'Powerclip' bringen alle Geräte laut Herstellerangaben die doppelte Leistung mit 3.600 mAh. Einen Nachteil besitzen jedoch alle Probanden: Mit dem externen Anbau passt die PSP in keine Tasche, Ständer oder Ladestation.

Für den Test wurden der interne Akku sowie die externen Packs komplett geladen. Die Werte beziehen sich auf den Dauerbetrieb mit dem UMD-Film "Spider-Man 2" bei höchster Helligkeit und maximaler Lautstärke.

Sitzt gut: Wie das 'PSP Battery Pack' wird auch das 'Power Clip' an der Rückseite der PSP angedockt.



Vergleich von externen Akkus

Akkus im Test

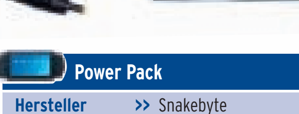
Der Vergleich

PSP-Ausstattung	Ladezeit	Laufzeit
nur Standard-Akku	3 h	4,5 h
mit Power Clip	2 h	7,5 h
mit Power Pack	3 h	11,5 h
mit PSP Battery Pack	6 h	11 h



Kaum portabel: Das externe 'Powerpack' besitzt keine Halterung und ist somit für unterwegs kaum geeignet.





Power Pack

Hersteller	>> Snakebyte
Zirka-Preis	>> 30 Euro

Wertung 7 von 10

Der teure Akku beeindruckt mit der längsten Laufzeit. Er besitzt aber keine Halterung zur Montage an die PSP.



PSP Battery Pack

Hersteller	>> Brooklyn
Zirka-Preis	>> 20 Euro

Wertung 7 von 10

Hohe Akku-Leistung, durchdachte Halterung, aber lange Ladezeit. Praktisch: LEDs zeigen den Ladestatus an.



Power Clip

Hersteller	>> Snakebyte
Zirka-Preis	>> 15 Euro

Wertung 6 von 10

Die günstigste Akku-Variante verlängert die Laufzeit der PSP um 66% und lässt sich an die PSP anklipsen.



Praktisch: Die LEDs auf dem 'PSP Battery Pack' zeigen auf Knopfdruck den momentanen Ladestatus.

Coming soon >>



Dickes Ding: Mit der Erweiterung besitzt die PSP große Ausbuchtungen. Eine 4-GB-Festplatte sowie ein zusätzlicher Akku brauchen schließlich Platz.

Festplatte für die PSP

Datel • Termin noch nicht bekannt • für Sony PSP

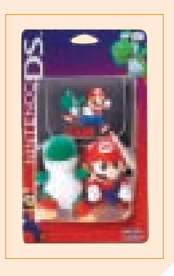
Im Oktober erschien in England eine Festplatte mit vier Gigabyte Kapazität für Sonys Handheld. Platzprobleme bei selbst erstellten MPEG4-Spielfilmen auf knapp bemessenen Memory Sticks gehören damit der Vergangenheit an. Anschluss findet der neue Massenspeicher mit Micro-Drive-Technik via Adapter im Schacht für Memory Sticks und wird auch als solcher erkannt. Zusätzlich bietet das Set einen 'X2'-Akku mit 3.600 mAh, um den erhöhten Stromverbrauch zu bewältigen. Zur Verwaltung des riesigen Speichermediums am PC wird die 'Max Media Manager'-Software mitgeliefert. 150 britische Pfund (ca. 230 Euro) kostet die Erweiterung. Wann das Zubehör in Deutschland erscheint, steht leider noch nicht fest - wir tippen auf Anfang 2006 und bleiben am Ball.

Unterwegs mit Mario

Mad Catz • ab November • für Nintendo DS

Passend zu "Nintendogs" kommt von Mad Catz eine putzige DS-Tasche im Welpen-Design. Zusätzlich freuen sich Mario- und Yoshi-Fans über eine neue Tasche des selben Herstellers. Als besonderes Gimmick finden sich die beiden Helden als Stoff-Figuren in der Verpackung.





Lautsprecher

PlayGear Amp





Zusammengeklappt finden die Lautsprecher samt Kabel in der mitgelieferten Tasche Platz.

Logitechs 'PlayGear Amp' ist genauso teuer wie Logic 3s 'Sound System' aus der letzten Ausgabe (nämlich ca. 80 Euro), aber nur halb so groß. Ebenso wird hier eine stabile schwarze Stofftasche mitgeliefert, die jedoch nur für die Boxen und nicht für die PSP gedacht ist. Das Handheld wird per Klinkenkabel angeschlossen und darf per Adapter am Set befestigt werden - muss aber nicht. So versüßen die Lautsprecher nicht nur den Musik- und Filmgenuss, sondern auch Spiele, da Ihr die PSP weiter in der Hand halten dürft. Negativ fallen dann aber die zu kurzen Anschlusskabel auf. Die Aktiv-Boxen beziehen ihren Strom per Netzteil oder unterwegs von vier AAA-Batterien, die aber nicht mit dabei sind.

Nach dem Einschalten gefällt der klare Klang besonders bei Hoch- und Mitteltönen sowie bei Stimmen. Leider gibt es keinen Bassbooster - somit fallen die Bässe baubedingt recht flau aus. Dennoch bietet das edle Logitech-Gerät ein stimmigeres Klangbild als das 'Sound System' von Logic 3. Außerdem können die Lautsprecher an jede Sound-Quelle mit Klinkenanschluss gestöpselt werden. Leider bietet das Gerät keine Einstellmöglichkeiten - es darf nur die Lautstärke mit zwei Knöpfen geregelt werden; diese sind mit aufgesetzter PSP jedoch schwer erreichbar.

PlayGear Amp

Hersteller	>> Logitech
Zirka-Preis	>> 80 Euro
Wertung	7 von 10

Das durchdachte und kompakte Boxenset bietet guten, aber etwas hochtonlastigen Klang.

Tasche

PlayGear Street



Logitechs schwere Outdoor-Tasche wird mittels breitem, einstellbarem Gurt direkt am Körper oder an der Schulter getragen. In der Hartkunststoffschale mit Glasblende finden eine PSP, drei UMDs sowie vier Memory-Sticks ihren sicheren Platz. Etwas wenig für so eine massive Tasche, meinen wir. Als praktisch erweist sich die Aussparung für den Kopfhörerausgang - so kommt Ihr auch bei extremen Sportaktivitäten zum MP3-Musikgenuss. Logitech-typisch ist die vorbildliche Verarbeitung und der relativ hohe Preis.

Hersteller	>> Logitech
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Wertung	5 von 10

Die stabile, aber teure PSP-Tragetasche eignet sich für Outdoor-Aktivitäten, bietet aber zu wenig Platz.

Zubehör-Set

e-Starter Pack



Gesammeltes PSP-Zubehör findet sich hier: ein Kopfhörer samt aufwickelbarem Kabel, zwei lange Trageschlaufen, USB-Kabel, Kfz-Ladekabel, zwei Bildschirmfolien, ein Reinigungstuch und drei Spielehüllen. Alle Teile sind durchschnittlich verarbeitet, erfüllen aber ihren Zweck. Positiv: Die Folien erzeugen kaum Farbschlieren auf dem Bildschirm. Das Highlight des Sortiments bildet die stabile Hardcover-Tasche mit Karabinerhaken und Reißverschluss. Hier kommen neben der PSP noch zwei UMDs und wenig Zubehör unter.

Hersteller	>> e-Best
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Wertung	5 von 10

Im Vergleich zu anderen Sets punktet das PSP-Zubehör-Sortiment mit einem günstigen Preis.

Schutzhüllen

Sicher verwahrt

Transport mit Stil: Gleich mehrere Hersteller bieten Aluminiumkoffer für Game Boy Advance, Nintendo DS und Sony PSP an. Allen gemeinsam ist die sichere Aufbewahrung der guten Handhelds. Selbst Stürze auf harten Böden sind damit kein Problem, was auch an der meist vorhandenen Innenpolsterung liegt. Praktisch: An fast jedem Köfferchen finden sich Ösen zur Befestigung von Trageschlaufen und Gurten.



Aluminium-Transportkoffer

Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Wertung	6 von 10

Neben dem DS finden hinter einer Klappe ein GBA- und zwei DS-Module Platz. Die Verarbeitung ist mittelmäßig.

e-Metal Case

Hersteller	>> e-Best
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Wertung	6 von 10

Quadratisches Köfferchen für den GBA SP mit zwei zu groß dimensionierten Modulfächern.



e-Metal Case

Hersteller	>> e-Best
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Wertung	4 von 10

Die weiche Polsterung kann nicht über fehlenden Stauraum für UMDs bzw. PSP-Zubehör hinwegtäuschen.

Außerdem erhältlich >>



PlayGear Pocket

Logitech • 20 Euro für Sony PSP

Die robuste Schutzhülle aus stabilem Acrylglas überzeugt mit guter Verarbeitung und einer komplett gummierten Innenseite für Rutschfestigkeit. Ein Schnappverschluss öffnet das Case. Dank Aussparungen sind Schultertasten, Einschalter, Kopfhöreranschluss und Ladekabel auch im geschlossenen Zustand erreichbar. Zum Spielen im offenen Case (Bild) muss die PSP nicht entnommen werden. Praktisch: Komplett aufgeklappt dient der 'PlayGear Pocket' als Standfuß zum Filmegucken.

Softform Mini Case

Madrics • 5 Euro für Sony PSP

Platzfressende Schutzhüllen für einzelne UMDs gibt's ja bereits von unzähligen Herstellern. Nun brachte Madrics ein kompaktes wie stabiles Etui mit Reißverschluss für fünf UMDs sowie zwei Memory Sticks auf den Markt. Auch eine Handschlaufe wurde nicht vergessen. Empfehlenswert!

Crystal Screen Case



Snakebyte • 8 Euro • für Sony PSP

Die durchsichtige Hülle aus hartem Acryl schützt den Bildschirm vor Kratzern und muss zum Spielen nicht abgenommen werden. Trotzdem bleibt das Wechseln der UMD umständlich. Für alle Anschlüsse sowie Bedienelemente sind Aussparungen vorhanden - alle Tasten sind gut erreichbar. Der Analogstick ist zwar eingeengt, kann aber bis zum Anschlag bewegt werden. Praktischer Nebeneffekt der Schutzhülle: Fingerabdrücke und Fettschmierer gehören der Vergangenheit an.

Spieletipps >>

Burnout Legends



Konzentriert Euch bei "Burnout Legends" darauf, die aufgelisteten Wägen freizuschalten. Die Tabelle verrät Euch, welche Voraussetzungen Ihr für bestimmte Fahrzeuge erfüllen müsst.



Bei erfolgreich absolvierten Crashs holt Ihr die begehrten Takeout-Punkte.

Fahrzeug	Voraussetzung
Assassin Compact	15 Takedowns
Assassin Muscle	30 Takedowns
Assassin Coupe	60 Takedowns
Assassin Sportwagen	100 Takedowns
Assassin Supercar	150 Takedowns



Um das kultige Polizei-Gefährt frei anwählen zu dürfen, müsst Ihr Goldmedaillen bei sämtlichen 'Pursuit'-Events holen.

Fahrzeug	Voraussetzung
Compact Cop	Bronze im 'Silver-Lake' oder 'Airport T1 & T2'-Pursuit
Dominator Compact	10.000 Burnout-Punkte
Gangster Legend	Gold im 'Palma Bay Legend'-Face-Off
Legend Compact	Gold im 'Interstate Loop Legend'-Face-Off
Compact Collector	Gold im 'Silver Lake'-Eliminator
Tuned Compact	Fünf Goldmedaillen
Feuerwehr-Wagen	Gold bei allen 'Crash'-Events

Fahrzeug	Voraussetzung
Classic Legend	Gold im 'Big Sure Shore Legend'- Face-Off
Dominator Muscle	25.000 Burnout-Punkte
Legend J-Muscle	Gold im 'Airport 1 & 2 Legend'-Face-Off
Muscle Cop	Bronze im 'Harbour' oder 'Sunrise Valley'-Face-Off
Muscle Collector	Gold im 'Harbour'-Eliminator
Tuned Muscle	20 Goldmedaillen
Gangster-Mobil	Gold bei 'Race'-Events

ATV Offroad Fury

Passwörter

Die Cheat-Eingabe verbirgt sich im Menü 'Spielerprofil', das Ihr vom Optionsmenü aus anwählt. Achtet bei der Eingabe der aufgelisteten Passwörter auf korrekte Groß- und Kleinschreibung und haltet die Leerstellen ein.

Effekt	Passwort
1.500 Credits	$moneybags$
Schaltet alles frei	All Access
Schaltet Ausrüstung frei	Duds
Schaltet alle Musikvideos frei	Billboards

ATVs als Belohnung

Habt Ihr alle Kurse im Trainings-Modus geschlagen, wird der Durchschnitt ermittelt. Für eine Goldwertung gibt's drei edle ATVs.



Mit gefüllter 'Pandora'-Anzeige muss Death Jr. keine Übermacht fürchten.

Death Jr.

CHEATS

Die folgenden Tipps helfen Eurem wuseligen Totenkopf-Bürschchen ordentlich auf die Sprünge. Pausiert Euer Spiel und haltet die Schultertasten gedrückt, dann könnt Ihr die Tasten-Kombinationen eingeben.

Cheat	Kombination
Munition aufgefüllt	▲ ▲ ✖ ✖ ■ ● ■ ↓ →
Unendlich Munition	▲ ▲ ✖ ✖ ■ ● ■ ● → ↓
Große Köpfe	▲ ● ✖ ■ ▲ ↑ → ↓
Großer Körper	▲ ■ ✖ ● ▲ ↑ ← ↓ →
Augentore stehen offen	↑ ← ↓ → ← ▲ ■ ✖ ● ■
Einschusslöcher verzieren	↑ → ↓ ← ↑ ▲ ● ✖ ■ ▲
Alle Charaktere & Level	↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ✖ ✖
'Pandora'-Anzeige auffüllen	↑ ↑ ↓ ↓ ↑ → ↓ ← ✖ ✖
'Pandora'-Anzeige erweitern	↑ ↑ ↓ ↓ ▲ ▲ ✖ ✖ ▲ ▲
Energie und Kraft verstärken	↑ ↑ ↓ ↓ ✖ ● ▲ ■ ✖ ✖
Unverwundbarkeit	↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → ■ ▲
Monster umfärben	↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖
Alternative Attacken	↑ ↑ ↓ ↓ ▲ ▲ ✖ ✖ ▲ ▲
Alternative Waffen	↓ ↓ ↑ ↑ ← → ↑ → ■ ▲
'Erweitertes Training'-Level	↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ■
'Normales Training'-Level	↑ ▲ ↑ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖
'Big Trouble in Downtown'-Level	↑ ▲ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖
'Am Grund der Glocke'-Level	↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ▲
'Brenne es nieder!'-Level	↓ ✖ ↑ ▲ ↓ ✖ ↓ ✖
'Letztes Gefecht'-Level	↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ■
'Growth Spurt'-Level	↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↑ ✖
'Irrenhaus'-Level	↓ ✖ ↓ ▲ ↑ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖
'Höhere Lehren'-Level	↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ▲ ↓ ✖
'So wird ne Kuh zu Steak'-Level	↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ▲ ↓ ✖
'Herz des Wahnsinns'-Level	↓ ✖ ↓ ✖ ↑ ▲ ↓ ✖ ↓ ✖
'In die Kiste'-Level	↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↑ ▲ ↓ ✖
'Museum'-Level	↑ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖
'Völliger Wahnsinn'-Level	↓ ✖ ↓ ✖ ↑ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖



Meteos

PLANETEN-PARADE

Unsere Tabelle verrät Euch, wieviele Meteos der verschiedenen Typen Ihr im 'Fusion-Shop' anlegen müsst, um die geheimen Meteos-Planeten freizuschalten. Die benötigten Mengen an Meteos-Typen sammelt Ihr einfach, indem Ihr fleißig diverse Spiel-Modi des Klötzchen-Kriegs durchzockt.

Planet	Luft	Wasser	Feuer	Erde	Tier	Gras	Eisen	Blitz	Licht	Pech	Zeit	Seele
Bavoom	1000	200	-	-	200	-	-	-	-	-	-	-
Boggob	200	50	-	-	100	600	-	-	-	-	-	-
Brabbit	1800	150	150	150	150	150	-	150	-	-	-	1
Cavious	1	1	-	2000	1	-	-	-	1	1	2	-
Dawndus	300	-	1200	300	700	700	-	-	10	-	-	-
Florias	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Forte	-	-	-	2980	1	-	-	-	-	8	-	-
Freaze	100	200	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gigagush	20	30	10	-	1500	-	300	-	-	-	-	1
Globin	-	-	-	-	3333	-	-	-	-	666	-	3
Grannest	-	-	-	-	-	-	200	-	-	-	-	-
Gravitas	-	-	-	1221	161	-	1441	121	-	-	1	-
Hevendor	777	777	777	777	777	777	777	777	77	77	-	1
Hotted	-	-	-	-	-	-	800	-	-	50	-	2
Jeljel	-	-	666	-	666	-	-	-	-	3	-	-
Lastar	-	-	-	-	-	-	-	-	1500	-	2	-
Layazero	256	256	256	256	256	256	256	256	64	64	-	-
Luna	-	100	1500	-	-	100	1500	100	-	-	-	2
Megadom	200	100	200	100	-	-	-	-	-	-	-	-
Mekks	-	-	-	-	-	-	1024	-	-	-	-	-
Meteo	5000	5000	5000	5000	2000	2000	3000	3000	1000	1000	5	5
Starii	-	-	-	-	2500	2500	-	-	500	-	3	-
Suburbion	78	75	77	-	-	-	-	-	-	1200	-	2
Thirnova	-	-	1000	-	-	-	-	2800	400	-	2	-
Vubble	2500	3000	-	-	-	-	-	-	80	-	1	-
Wiral	-	-	-	-	-	-	500	2000	50	-	1	-
Wuud	-	800	-	-	-	3000	-	-	-	-	-	1
Yooj	4000	1000	500	-	-	-	-	-	100	-	1	-



Mit dem richtigen Cheat zückt der Chef der Kaiba-Corporation die Karten.



Yu-Gi-Oh: Destiny Board Traveler

Charakter-Codes

Die folgenden vier Karten-Heroen könnt Ihr freischalten, wenn Ihr die aufgelisteten Cheats im Titelbild eingebt.

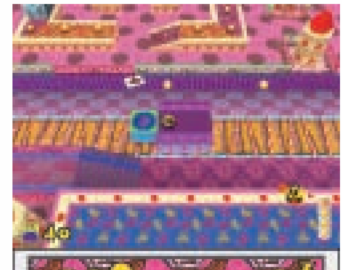
Yugis Opa
L →+B → B R ← ↓ A
Kaibaman
↓ B ← → → R ↑ R A
Yami Bakura
L ↓ → ← B R ↓ ↓ A
Yami Yugi
R ← B → ↑ R → ↓ A



Pac'n Roll

Sammelplan

Um den "Pac Man"-Klassiker freizuschalten, sammelt Ihr 8 Juwelen ein. Für 127 Gemmen öffnet der Level 7-3 seine Pforten.





Die letzte der 127 Gemmen sammelt Ihr im Level 7-3 selbst ein.



Coded Arms

Schneller nachladen

Müsst Ihr im Eifer des Gefechts flott das Magazin wechseln, könnt Ihr folgenden Programmierfehler zu Euren Gunsten nutzen. Drückt den Knopf zum Nachladen, wechselt Eure Waffe und zückt sofort danach wieder die ursprüngliche, jetzt geladene Wumme.

Leichtes Spiel mit Collosus

Zieht Euch beim Kampf gegen Collosus in die hintere Ecke des Fahrstuhls zurück, um sicher vor dessen Laserattacken zu sein.



Wer schneller nachlädt, kann sich bei Sniper-Duellen mehr Fehler erlauben.



Mega Man Zero 4

Powerschüsse

Die Kombinationen aus der unteren Tabelle aktivieren diverse Spezialattacken ohne vorherige Ladezeit. Damit die Cheats funktionieren, braucht Ihr einen 'Hacker Elf' des siebten Levels und Zeros Standard-Rüstung. Außerdem müsst Ihr die horizontalen Richtungsangaben umdrehen, wenn Zero nach links blickt. 'Feuer' bezeichnet je nach Eurer Tastenkonfiguration die Tasten B, A, L oder R.

Z-Knuckle (nach vorne)
↓ ↘ → Feuer
Z-Knuckle (nach oben)
→ ↗ ↑ Feuer
Z-Saber
→ ↘ ↓ Feuer
Z-Buster
↓ ↘ → Feuer (halbe Ladung)

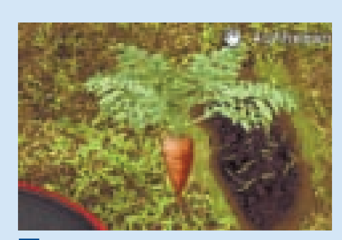
Lost in Blue




Mehrfach verdoppelter Muschelsalat gibt Kraft für den Tag! Darüber seht Ihr die Insel ohne störende Nebelschleier.

KOCHEN & WÜRZEN

Wenn Ihr Eurer Begleitung Lebensmittel zum Kochen überlasst, könnt Ihr aus einem Nahrungs-Gegenstand beliebig viele Duplikate herstellen. Stellt vor der Schummelei sicher, dass der zu verdoppelnde Gegenstand im letzten Fach Eures Inventars liegt. Gebt Skye jetzt das Lebensmittel und tippt daraufhin wiederholt das Objekt gleich daneben an. Mit jeder Berührung wird ein Duplikat erstellt. Öffnet danach nicht Skyes Inventar, sondern setzt Euch gleich zu Tisch. Guten Appetit!



Ausgebuddeltes Gemüse wächst innerhalb von zwei bis drei Tagen nach.

Gewürze verdoppeln

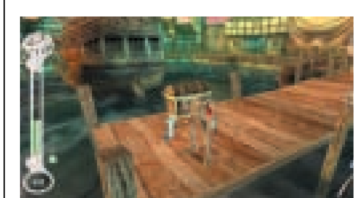
Wenn Ihr mindestens eine Gewürz-Einheit im Rucksack habt, könnt Ihr Euch jede beliebige andere Gewürz-Sorte erschummeln. Markiert im Gewürz-Bildschirm mit dem Steuerkreuz die gewünschte Sorte, wählt dann per Stylus ein vorhandenes Gewürz und betätigt den A-Knopf.

Medievil Resurrection

Cheat-Menü

Pausiert Euer Spiel auf einem beliebigen Level und gebt den unteren Cheat ein. Im Pausenbildschirm erscheint jetzt ein Cheat-Menü, in dem Ihr Unverwundbarkeit und sämtliche Waffen freischalten könnt. Haltet während der Cheat-Eingabe die rechte Schultertase gedrückt.

↓ ↑ ■ ▲ ▲ ● ↓ ↑ ■ ▲



Per Schummelkraft leuchtet Sir Dan dem üblen Zarok kräftig heim.

Twisted Metal: Head-On

Cheats

Benutzt die Tastenfolgen aus unserer Liste einfach mitten im laufenden Spiel.

Cheat	Code
Killerwaffen	✖ ✖ ↑ ↑ L + R
unsterblich	→ ← ↓ ↑ L + R
unendlich Munition	▲ ▲ ↑ ↑ L + R
Maschinengewehr mit Suchmunition	L + R gedrückt halten ✖ ▲ ✖ ▲
Energieschub	L + R gedrückt halten ▲ ✖ ■ ●
unendlich Waffen	L + R gedrückt halten ▲ ▲ ↓ ↓

Deathmatch-Level

Die Deathmatch-Levels aus der Tabelle könnt Ihr freischalten, indem Ihr das angegebene Minilevel durchspielt. Habt Ihr das erledigt, dürft Ihr mit Euren Kumpels in Arenen aus der ganzen Welt um die Wette rasen.

Level	Bedingung
Deathmatch-Level 'Ägypten'	Ägypten-Minilevel gewinnen
Deathmatch-Level 'Griechenland'	Griechenland-Minilevel gewinnen
Deathmatch-Level 'Paris'	Paris-Minilevel gewinnen
Deathmatch-Level 'Rom'	Rom-Minilevel gewinnen
Deathmatch-Level 'Tokyo'	Tokyo-Minilevel gewinnen



Das von Hollywood inspirierte Deathmatch-Level steht von Anfang an zur freien Auswahl. Wie Ihr weitere Weltstädte freischaltet, verrät die Tabelle links.

Russische Rachsucht

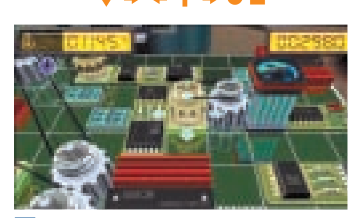
Zertört im Story-Modus die vier Konsolen neben dem Panzer in Russland. Die Sojwets vernichten aus Rache die Nachbarschaft. Geht während des Gegenschlags in Deckung. Ihr könnt danach die zerschossenen Gebäude plündern und etliche Waffen aus russischen Beständen klauen.

Smart Bomb

Master-Cheat

Gebt den unten stehenden Code ein, wenn im Titelbild der 'Start'-Schriftzug blinkt. Sämtliche Spiel-Modi und Bomben sind Euer.

↓ → ← ↑ → ● ■



Auch die Aufgaben des Spezial-Modus könnt Ihr per Cheat freischalten.

Dynasty Warriors

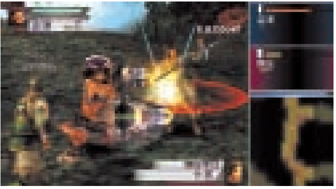
VERSTECKTE OFFIZIERE

Spielt den Musou-Modus mit einem Charakter aus der Tabelle durch, um diverse andere Offiziere freizuschalten.

Charakter	Freigeschaltet
Liu-Bei	Jiang-Wei, Huang-Zhong
beliebiger Charakter aus Shu	Zhuge-Liang, Pang-Tong
beliebiger Charakter aus Wei	Cao-Cao, Cao-Ren, Sima-Yi
Cao-Cao	Zhang-He, Zhang-Liao, Xu-Huan
Sun-Ce	Da-Qiao, Xiao-Qiao
beliebiger Charakter aus Wu	Sun-Jian, Sun-Ce, Sun-Quan
Sun-Jian	Sun-Jian, Sun-Ce, Sun-Quan
je ein Charakter pro Reich	Yuan-Shao, Dong-Zhuo
Charakter aus Wu, Shu & Wei	Zhang-Jiao, Meng-Huo

Soundcheck

Um den Soundtest im Options-Menü freizuschalten, gewinnt Ihr den Musou-Modus mit je einem Charakter aus den drei Reichen Wu, Shu & Wei.



Auch mit Vertretern der 'Anderen'-Reiche könnt Ihr Offiziere freispielen.

MARIO KART DS

NEUE STRECKEN & MEHR

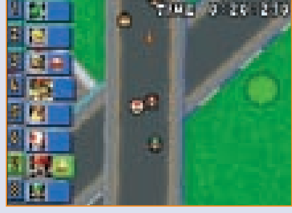
Alle neuen Strecken im Detail und alle Geheimnisse gelüftet!

Mit 32 Rennpisten garantiert "Mario Kart DS" jede Menge Abwechslung, wirklich neu ist allerdings nur die Hälfte der Strecken: Im Retro Grand-Prix brettert Ihr über die Bahnen früherer Mario-Rennen, angefangen vom Koopa-Strand aus dem ersten "Super Mario Kart" (SNES) bis hin zu Yoshis Piste aus "Double Dash" für den Gamecube. Unser Routenplaner führt Euch durch die neuen Strecken und verrät, wie Ihr alle Geheimnisse erspielt.

Der Pilz-Cup

1. Achterpiste

Den leichten Einstieg garantiert die Achterpiste: Hier gibt's keine Hindernisse und der schräge Randstreifen beugt Remplern in die Bande vor. Deshalb machen die Gegner aber auch kaum Fehler – sucht in den Kurven die Ideallinie, um sie abzuhängen.



Den unteren Bildschirm schaltet Ihr auf Zoom-Radar, damit erspäht Ihr Verfolger und Fake-Extras.

2. Yoshi-Kaskaden

Der Rundkurs ist zwar recht einfach aufgebaut, sorgt aber mit dem schrägen Strand für Nervenkitzel: Wer sich nahe an die Fluten wagt, kann abkürzen. Zuerst solltet Ihr Euch aber die reguläre Route einprägen, denn hier gibt's einige Beschleuniger, die Ihr nicht verpassen solltet.



Oben oder unten? In der Steilkurve dürft Ihr abkürzen – verpasst aber nicht die Extras!

3. Cheep-Cheep-Strand

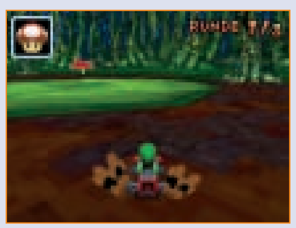
Am Strand flitzt Ihr über Stege und sandige Inseln. Dabei solltet Ihr nicht nur die Palmen umfahren, sondern auch die Schanzen nutzen – die bringen Euch übers bremsende Wasser. Achtet zudem auf den Wellengang, dann könnt Ihr in mancher Kurve abkürzen.



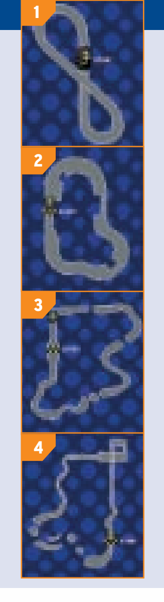
Mario macht das Rennen: Die Schanze vor dem Wasser verschafft Euch einen Vorsprung.

4. Luigi's Mansion

Dieses Rennen führt nicht nur durch Luigis gruseliges Anwesen, sondern auch durch Friedhof sowie Sumpf – und hier trennt sich der Profi vom Einsteiger. Sucht den kürzesten Pfad durch die Schlammpassagen und spart Turbopilze, um sie zu durchqueren.



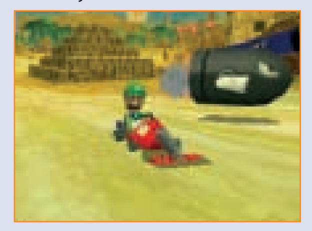
Die Orientierung ist knifflig: Wer im Matsch die Ideallinie verliert, vertrödelt wichtige Sekunden.



Der Blumen-Cup

1. Glühheiße Wüste

Der Pfad durch die Wüste ist einfach aufgebaut, birgt aber Gefahren: Lasst Euch nicht von Kanonenkugel und Feuertänzer erwischen, die sich auf der Piste tummeln! Mit Turbopilzen oder Stern könnt Ihr auch Abkürzungen durch den tiefen Sand wagen.



Mächtiges Hindernis: Die schwebende Kanonenkugel könnt Ihr mit dem Stern bekämpfen.

2. Piazza Delfino

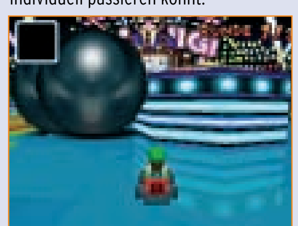
In den Straßen der Stadt entscheiden sich die Fahrer zweimal zwischen zwei Gassen, wobei sich die vorletzte Kurve des Rennens abkürzen lässt – diesen schmalen Pfad solltet Ihr trainieren. Nutzt gewonnenen Vorsprung, um Extras auf den Stegen am Pier einzusammeln.



In den engen Gassen wird gedrängelt, lernt Alternativ-Strecken flexibel zu nutzen.

3. Waluigi-Flipper

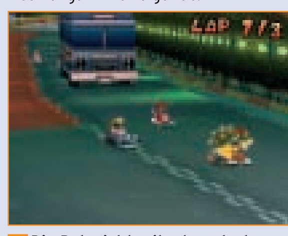
Im Flipper geht's rund: Hier erwarten Euch nicht nur kurvige Bahnen, sondern auch wuchtige Kugeln und katapultierende Bumper – lernt besonders diesen Abschnitt kennen und einzuschätzen, damit Ihr die Hindernisse in jeder Runde individuell passieren könnt.



Jetzt wird's eng: Wer den Weg durch den Flipper finden will, muss die Kugeln beachten.

4. Pilz-Pass

Ein Rennen auf öffentlichen Straßen, was kann da schief gehen? Alles mögliche, denn hier herrscht Verkehr. Fahrt in Trainingsrunden nahe an die Fahrzeuge heran und lotet aus, wie knapp Ihr Euch zwischen ihnen durchschlängeln könnt – so hängt Ihr Verfolger ab.



Die Bahn ist breit, aber stark befahren: Lernt abzuschätzen, wie nahe Ihr den anderen kommen dürft.



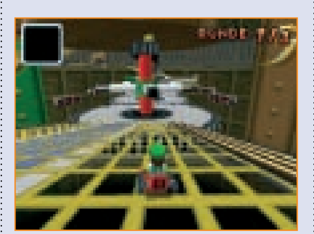
Der Stern-Cup

1. DK Alpin
Jetzt wird's rutschig: Auf dem Bergpass habt Ihr vor allem mit dem eisigen Boden zu kämpfen, in den Schneeabschnitten erwarten Euch zudem bewegliche Hindernisse. Auf der Abfahrt weicht Ihr Kugeln und in der Steilwandkurve hüpfenden Schneemännern aus.



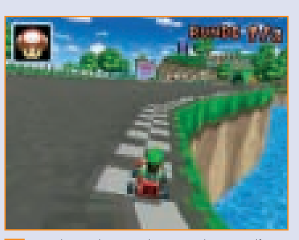
Bei der Abfahrt peilt Ihr die bunte Schanze an, müsst aber auf die Schneekugeln achten.

2. Ticktack-Trauma
Bei diesem Achter brettert Ihr zweimal durch die Uhr: Auf dem Zifferblatt müsst Ihr den rotierenden Zeiger einkalkulieren, in der unteren Etage dagegen die Rotation der Zahnräder - trainiert den nahen Schwung um die Achsen, um hier Strecke und Zeit zu sparen.



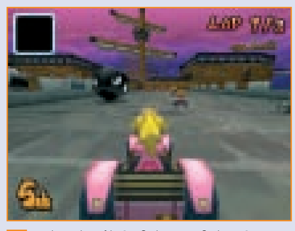
Im Uhrwerk dreht sich der Boden im Kreis: Fahrt mit der Drehung und möglichst weit innen!

3. Marios Piste
Hier wird gerempelt: Marios Piste ist umsäumt von Wasser, bremsenden Sand und Gras - mit einem herzhaften wie gut getimten Schubser könnt Ihr die Kontrahenten auch ohne Extra unschädlich machen. Turbo-Pilze spart Ihr hier für den sandigen Abschnitt.



Wagt Euch nur dann nahe an die Abgründe, wenn Euch keine Verfolger im Nacken sitzen!

4. Fliegende Festung
Erst donnert Ihr durchs Kanonenfeuer zum Schiff, dann geht's im Kreis hoch zu den Geschützen, die Euch zurück in Richtung Start ballern. Wer sich von den Kurven und Engpässen nach den langen Geraden nicht überraschen lässt, kann die Pole Position erobern.

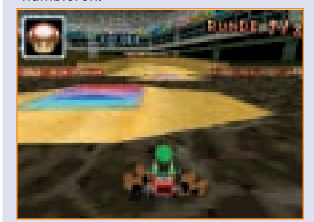


Rehnet mit Gefahr: Auf der Geraden zum Schiff rasen Euch mächtige Geschosse entgegen.



Der Spezial-Cup

1. Wario-Arena
Die Sandpiste der Wario-Arena besitzt viele Kurven, gefährlich sind aber vor allem die eher geraden Abschnitte mit dem tiefen Schlamm. Hier streiten sich die Fahrer um die Schanzen, die über die wenigen Inseln führen - außerdem drohen Feuer-Fontänen das Kart zu flambieren.



Wer die engen Schanzen über die Inseln verpasst, sitzt im Dreck: Hier werden Fehler hart bestraft.

2. Peachs Schlossgarten
Die Idylle des Schlossgartens trügt, denn im südlichen Bereich müssen sich die Fahrer durch diverse Blumenbeete und ein Heckenlabyrinth zwengen. Wer sich hier genau auskennt, kann nicht nur Vorsprung gewinnen, sondern auch der schießwütigen Konkurrenz aus dem Weg gehen.



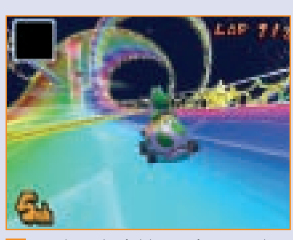
Qual der Wahl: Lernt verschiedene Routen, damit Euch die Gegner nicht abschütteln können.

3. Bowsers Festung
Bowser hat seine verwinkelte Festung mit neuen Hindernissen und Abkürzungen ausgebaut. Probiert mit der Karte in Ruhe alle Pfadvarianten aus und lernt den optimalen Kurs über die Rollen, die Euch vom Weg abdrängen wollen. Vergesst außerdem nicht die Extras nach den scharfen Kurven!



Die Rollen treiben Eure Waffen ins Abseits: Platziert Bananen besser auf der Felskante danach.

4. Regenbogen-Boulevard
Der Regenbogen windet sich um alle Achsen, das macht das Zielen schwierig: Die Kanonenkugel ist das einzige Hindernis, auf der Einbahnstraße ohne Abseits könnt Ihr sie leicht einschätzen. Lasst Euch nicht ablenken und lernt jede Kurve mit Vollgas auszufahren.



Lasst Euch nicht verwirren und fahrt die Wirbel so weit innen, wie es die Höchstgeschwindigkeit erlaubt.



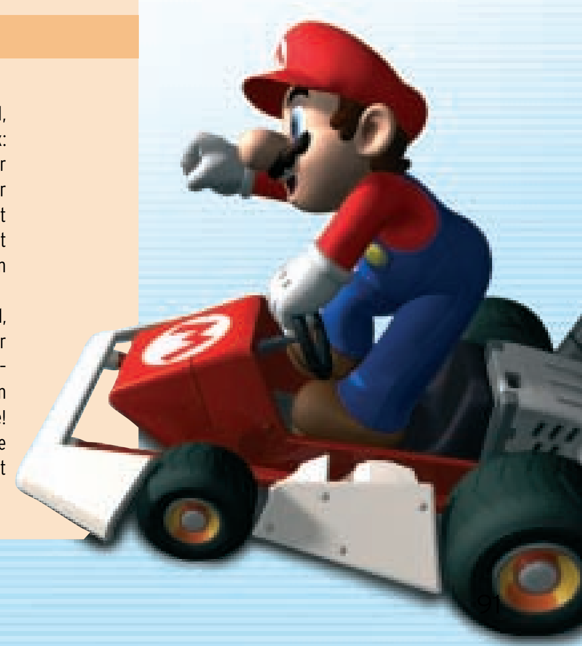
DIE GEHEIMNISSE

So findet Ihr alle versteckten Piloten, Karts und Strecken!

Versteckte Fahrer
Vier geheime Kartpiloten verstecken sich auf der Mario-Piste: Für den Skelett-Koopa Dry Bones gewinnt Ihr in der 50cc-Klasse des Nitro Grand Prix Gold-Trophäen für alle Cups. Wer dagegen in der gleichen Klasse Gold in allen Retro-Cups holt, entdeckt Prinzessin Peach. In der 100cc-Klasse erspielt Ihr ebenfalls die Gold-Trophäen für alle Retro-Cups, dann erscheint der grimmige Waluigi. Der letzte im Bunde ist 'Family Robot' R.O.B., das verspielte Zubehör erschien Mitte der 80er-Jahre fürs NES - damals nur in Übersee, aber jetzt könnt auch Ihr ihn steuern: Gewinnt alle Gold-Trophäen der 150cc-Klasse im Nitro Grand Prix.

Cups und Spiegelklasse
In jedem Grand Prix stehen zu Beginn nur die ersten beiden Cups zur Auswahl, weitere müsst Ihr erspielen. Im Nitro Grand Prix erspielt Ihr mit den Gold-Trophäen der Blumen- und Pilz-Cups den Stern-Cup. Wer hier Gold abräumt, öffnet den Spezial-Cup.
Beim Retro Grand Prix benötigt Ihr das Gold der Panzer- und Bananen-Cups, um den Blatt-Cup zu erreichen. Wenn Ihr diesen gewinnt, erhaltet Ihr anschließend den Blitz-Cup. Zuletzt erspielt Ihr die Spiegel-Klasse, in der Ihr alle Strecken spiegelverkehrt fahrt. Für sie müsst Ihr das Gold aller Cups und Klassen abräumen.

Schnappt Euch 32 Karts!
Wer aus mehr Vehikeln wählen will, spielt erstmal den Nitro Grand Prix: Nachdem Ihr alle Gold-Trophäen der 100cc-Klasse erobert habt, verfügt jeder Fahrer über drei Karts. Dann schnappt Ihr Euch das Gold der 150cc-Klasse, jetzt können alle Fahrer aus sieben Flitzern wählen.
Wer jedem Fahrer 32 Karts gönnen will, erspielt dagegen Gold-Trophäen in der 150cc-Klasse des Retro Grand Prix - allerdings nicht auf den normalen Strecken, sondern in der Spiegel-Klasse! Wer diese Aufgabe schafft, hat dann alle Geheimnisse des Rennspiels entdeckt und schaltet so ein neues Titelbild frei.

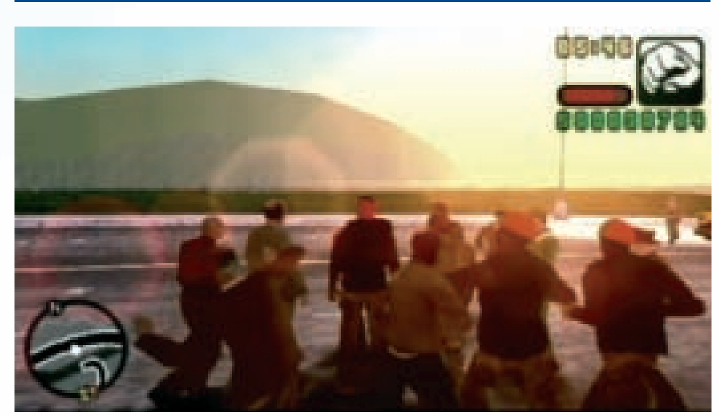


Grand Theft Auto Liberty City Stories

CHEATS & JOBS

Jede Menge Mogel-Möglichkeiten, sämtliche Job-Beschreibungen und andere Geheimnisse. Viel Spaß!

Cheats



Wer ist hier ein Rockstar? Die Leute kleben Euch dank Cheat an den Fersen.

Ihr wollt sämtliche Waffen des Spiels, chromblitzende Fahrzeuge und Stadtbewohner mit riesigen Köpfen? Mit unseren Cheats könnt Ihr "Grand Theft Auto: Liberty City Stories" Euren individuellen Bedürfnissen anpassen. Die Cheats aus der folgenden Tabelle gebt Ihr einfach während des Spiels ein. Ihr könnt so viele Schummeleien kombinieren, wie Ihr wollt. Um die Cheats zu deaktivieren, führt Ihr einen Neustart aus.

Aggressive Fahrer
■ ■ R1 ✖ ✖ L1 ● ●

Grüne Welle
▲ ▲ R1 ■ ■ L1 ✖ ✖

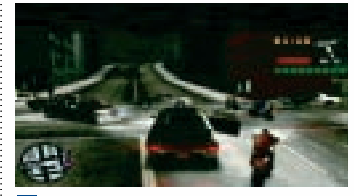
Wetter klart auf
↑ ↓ ● ↑ ↓ ■ L1 R1

Nebliges Wetter
↑ ↓ ▲ ↑ ↓ ✖ L1 R1

Sonniges Wetter
L1 L1 ● R1 R1 ■ ▲ ✖

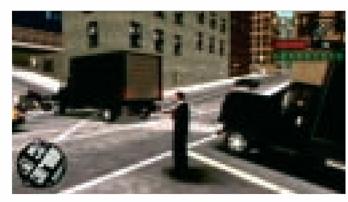
Massenauflauf
↓ ↓ ↓ ▲ ▲ ● L1 R1

Chromfarbene Fahrzeuge
▲ R1 L1 ↓ ↓ R1 R1



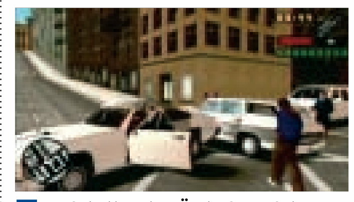
Fahrzeuge aus edlem Chrom durchstreifen die dunklen Straßen der Stadt.

Schwarze Fahrzeuge
● ● R1 ▲ ▲ L1 ■ ■



Die 'Men in Black' würden blass vor Neid. Alle Fahrzeuge in schwarzem Flor.

Weiße Fahrzeuge
✖ ✖ R1 ● ● L1 ▲ ▲



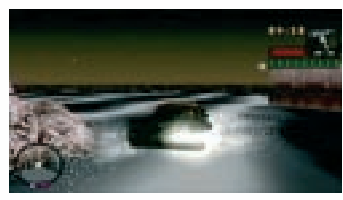
Im Schatten der 'Ärzte'? Per Schummelcode färbt Ihr alle Autos weiß.

Fußgänger mit großen Köpfen
↓ ↓ ↓ ● ● ✖ L1 R1



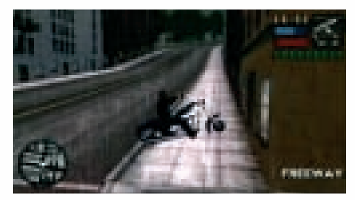
Die verschobenen Proportionen verpassen dem Spiel Comedy-Charakter.

Autos fahren auf dem Wasser
● ✖ ↓ ● ✖ ↑ L1 L1



Zurück in die Zukunft: Mit umgeklappten Rädern schwebt Ihr übers Wasser.

Zweiradreifen verkleinern
● → ✖ ↑ → ✖ L1 ■



Kleinrad: Mit Minireifen sieht der mächtige Chopper ganz putzig aus.

Cheats

Selbstmord begehen
■ ■ L1 ↓ ← R1 ✖ ● ↑ ✖

Credits anzeigen
■ ■ L1 R1 L1 R1 ↑ ↓ L1 R1

Schnellerer Spielablauf
■ ■ R1 R1 L1 R1 L1 ↓ ✖

Schnellere Uhr
L1 L1 ← L1 L1 ↑ ● ✖

Alle Fahrzeuge zerstören
L1 L1 ← L1 L1 → ✖ ■

Voller Panzer
L1 R1 ● L1 R1 ✖ L1 R1

Volle Energie
L1 R1 ✖ L1 R1 ■ L1 R1

Keine Wanted-Sterne
L1 L1 ▲ R1 R1 ✖ ■ ●

Wanted-Level erhöhen
L1 R1 ■ L1 R1 ▲ L1 R1

Medien-Aufmerksamkeit erhöhen
L1 ↑ → R1 ▲ ■ ↓ ✖

Fußgänger greifen an
L1 L1 R1 L1 L1 R1 ↑ ▲

Fußgänger sind bewaffnet
R1 R1 L1 R1 R1 L1 → ●

Fußgänger-Aufstand
L1 L1 R1 L1 L1 R1 ← ■

Fußgänger-Chaos
L1 L1 R1 L1 L2 R1 ← ■

Zufälliges Fußgänger-Outfit
L1 L1 ← L1 L1 → ■ ▲

Perfekte Spurlage
L1 ↑ ← R1 ▲ ● ↓ ✖

Langsamer spielen
R1 ▲ ✖ R1 ■ ● ← →

Perspektive schwenken
↓ ↓ ↓ ✖ ✖ ■ ■ R1 L1

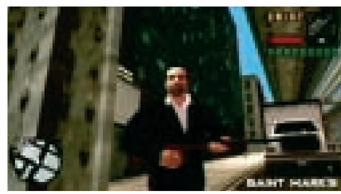
Perspektive kippen
▲ ▲ ▲ ↑ ↑ → L1 R1

Waffenset 1
↑ ■ ■ ↑ ← ■ ■ →

Waffenset 2
↑ ✖ ✖ ↓ ← ✖ ✖ →

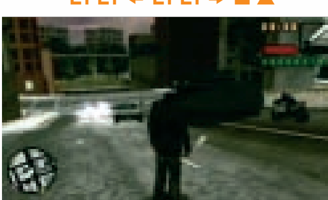
Waffenset 3
↑ ● ● ↓ ← ● ● →

250.000 Dollar
L1 R1 ▲ L1 R1 ● L1 R1



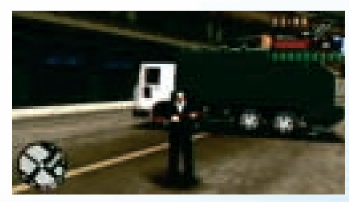
Die erschummelten Mäuse werden Eurem Konto hinzuaddiert.

Panzer erschaffen
L1 L1 ← L1 L1 → ■ ▲



Steigt Ihr in das gepanzerte Ungetüm, dürft Ihr Bürgerwehr-Missionen lösen.

Müllwagen erschaffen
▲ ● ↓ ▲ ● ↑ L1 L1



Kann einer mal den Müll rausbringen? Nützlich auch als Straßenblockade.

Regnerisches Wetter
↑ ↓ ■ ↑ ↓ ● L1 R1

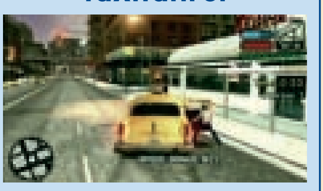


Melancholiker schalten per Cheat auf stimmungsvolles Regenwetter um.

Job-Börse

Die sogenannten 'Odd-Jobs' lassen Euch fernab der eigentlichen Spielhandlung allerlei ertragreiche Minispiele angehen. Brettert als Taxler durch Liberty City oder bringt als amoklaufender Feuerwehrmann das Straßenchaos in Ordnung. Viele Jobs locken mit exquisiten Belohnungen wie zum Beispiel verbesserter Energie, dickerer Panzerung oder Unmengen von Kohle. Jeder Info-Kasten auf dieser und der nächsten Seite beschreibt einen Job.

Taxifahrer



Taxi-Alltag: Haben Sie noch Platz für 'ne Bockwurst und 'nen Kasten Bier?

Klaut ein Taxi und drückt drinnen die ↑-Taste. Eure Aufgabe ist es nun, Passanten aufzugabeln und sie innerhalb eines Zeitlimits an ihren Wunschort zu bringen. Während der Fahrt tickt die Trinkgeld-Uhr; seid Ihr rechtzeitig und unfallfrei angekommen, gibt's mehr Geld. Nach hundert Fahrten könnt Ihr Euch in Trenton ein modifiziertes Taxi abholen.

Modellauto-Mörder

Im 'Toyz'-Van von Chinatown in Portland wartet ein etwas anderes RC-Spielchen auf Euch. Ihr müsst mit explosiven Wägen so viele Triadentypen wie möglich umbringen. Ihr habt 30 Sekunden Zeit, pro Mord bekommt Ihr fünf weitere Sekunden gut geschrieben. Geld gibt es jedes Mal, wenn Ihr Eure Kill-Höchstpunktzahl erweitert.

Müllfahrer

Setzt Euch in einen Müllwagen und drückt die ↑-Taste. Sobald Ihr eine Mission startet, müsst Ihr zwölf Mülltonnen aufsammeln. Nachdem Ihr alle Tonnen gefunden habt, sollt Ihr deren Inhalt innerhalb eines Zeitlimits zum Müllplatz in Portland bringen. Je nach abgegrastem Stadtteil erhöht sich Eure Belohnung.

Slash TV

Setzt Euch eine Hockey-Maske auf und betretet nachts das Frachtschiff von Portland. Jetzt müsst Ihr "Running Man" spielen und andere Spieler mit einer Kettensäge zerteilen. Je nach erledigtem Level gibt's dafür mehr Geld.

Sanitäter

Klaut einen Krankenwagen und drückt die ↑-Taste. Jetzt müsst Ihr Patienten einladen und innerhalb des Zeitlimits im Krankenhaus abliefern. Das Minispiel hat zwölf Levels, die Level-Nummer entspricht der Anzahl der zu transportierender Patienten. Je höher der Level, desto mehr Geld gibt es für Euch. Nach Erledigung des zwölften Levels wird das ertragreiche Endlos-Spiel freigeschaltet.

Modellauto-Rennfahrer



Klein und knuffig: Mit den possierlichen RC-Flitzern lernt Ihr die Stadt aus einem neuen Winkel kennen.

Betretet den 'Toyz'-Van auf der 'Hepburn Heights'-Baustelle in Portland. Ihr müsst ein Rennen mit Modellautos über 25 Wegpunkte gegen drei Gegner gewinnen. Auch im 'Belleville Park', Staunton, findet Ihr einen 'Toyz'-Bus. Hier geht das Rennen über 33 Wegpunkte. Das 'Toyz'-Mobil an der Küste enthält ebenfalls ein RC-Rennen über 33 Wegpunkte. Für gewonnene Rennen winkt Geld.

Autoverkäufer

Nach der dritten Mission von Vincente könnt Ihr in Portland pro Spiel-Level vier Autos an den Kunden bringen. Dazu müsst Ihr bei einer Probefahrt den Wünschen der Kunden entsprechen. Je nach Auto-Typ (Gelände, Sport, Familienkutsche oder Musclecar) sind andere Fahrkünste gefragt. Die Belohnung hängt von der Dauer Eures Verkaufsgespräches ab. Nach dem fünften Level liegt im Ausstellungsraum Geld für Euch bereit.

Job-Börse

Grand Theft Auto Liberty City Stories

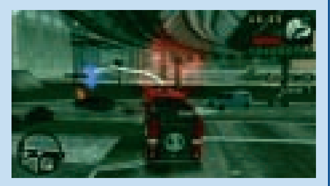
Motorradrennen

In Staunton könnt Ihr ein PCJ-Bike besteigen, in Portland gibt's ein 'Sanchez'-Gefährt. Gewinnt mit diesen Vehikeln die vorgegebenen Rennen ohne getötet zu werden und streicht eine fette Belohung ein.

Lecker Pizza

Schnappt Euch ein Pizza-Mobil und fahrt damit zu Joe's Pizza in Bedford Point, Stanton. Als Pizzabote müsst Ihr die Teigfladen während der Fahrt per Seitenansicht wartenden Kunden zuwerfen. In höheren Levels sollt Ihr mehr Leute bedienen, nach sechs Pizzen geht's zurück, um Nachschub zu holen. Habt Ihr alle neun Levels gemeistert, wird Eure Lebensenergie um 25 erhöht und der Pizza-Shop spuckt Kohle aus.

Feuerwehrmann



Und wenn ich groß bin... Die Liberty City Feuerwehr löscht jeden Brand.

Klaut Euch ein Feuerwehrauto und betätigt den ↑-Knopf. In jedem der nun folgenden zwölf Levels müsst Ihr Autos und deren Fahrer löschen, die sich an zufällig generierten Orten selbst entzünden. Habt Ihr ein bemanntes Auto gelöscht, solltet Ihr auch noch den brennenden Fahrer nassmachen, sobald er aus dem Wrack aussteigt. Nach erfolgreich absolvierten zwölf Leveln ist Eure Spielfigur feuerfest.

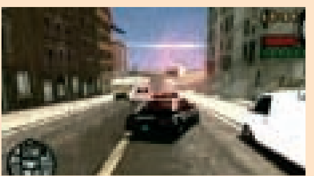
Lecker Nudeln

Fahrt mit einem Nudelwagen zu Punk Noodles in Chinatown, Portland. Wie beim Pizza-Job werft Ihr hungrigen Bürgern Boxen mit Nudeln zu. Habt Ihr alle neun Levels durchlaufen, wächst Eure Lebensenergie um 25 und der Nudelshop versorgt Euch mit Knete.

Avenging Angels

Besorgt Euch ein 'Avenging Angels'-Outfit, nähert Euch einem anderen rächenden Engel und betätigt die ↑-Taste. Die Angels hängen in Portland (Chinatown), Staunton (Belleville Park) und Shoreside (Wichita Gardens) herum. Es gibt 15 Minispiel-Levels. Pro Level müsst Ihr eine Gang von Verbrechern innerhalb eines Zeitlimits eliminieren. Habt Ihr sämtliche Missionen in Portland gewonnen, winkt im Portland-Safehouse ein kugelsicheres Super-Bike. Die Missionen in Staunton bringt Euch finanzielle Integrität bei Verhaftungen, und die Shoreside-Mission belohnen Euch mit einem aufgemotzten 'LandStalker' im Safehouse.

Kopfgeldjäger



Die andere Seite: Als Polizist legt Ihr frechen Autodieben das Handwerk.

Stibitzt ein Polizeifahrzeug und betätigt den ↑-Knopf. Jetzt dürft Ihr die Jagd auf zufällig generierte Verbrecher eröffnen. Die Ganoven fahren im Konvoi durch die Stadt; sobald Ihr angreift, brechen sie die Formation auf und rasen davon. Je höher der Spiel-Level, desto mehr Verbrecher müsst Ihr im Zeitrahmen eliminieren. Nach dem zwölften Level winkt ein auf 150 erhöhter maximaler Rüstwert.

Autorennen

Geht an folgenden Orten ans Telefon, um an hochdotierten Autorennen teilzunehmen.
In Portland: Telefonzellen bei der Hundefutterfabrik und Chinatown.
In Staunton: Telefonzellen im Krankenhaus und bei Donald Loves Haus.
In Shoreside: Telefonzellen in den Wichitita Gardens und auf dem Hügel.

Touristenfotos

Im Flughafen von Shoreside betretet Ihr die Treppe (Markierung). Jetzt müsst Ihr Touristen zu unterschiedlichen Sehenswürdigkeiten schleppen und sie dort fotografieren. Ihr habt allerdings nur eine begrenzte Zahl von Fotos zur Verfügung, um ein gutes Bild zu schießen. Manchmal versucht Euch ein Rowdie, die Kamera zu entreißen. Macht kurzen Prozess!

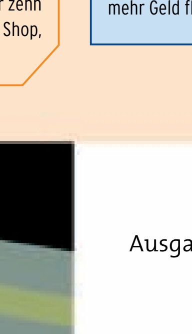
Motorradverkäufer

Erwerbt in Staunton das 'Hogs'n Cogs'-Anwesen und verkauft pro Level vier verschieden Motorradtypen (Dirtbike, Performance, Scooter und Harley). Jeder Typ will den Kunden anders vorgeführt werden. Habt Ihr einen schnellen Verkaufserfolg erzielt, gibt's mehr Geld. Verkauft Ihr zehn Modelle jedes Radtyps, beginnt der Shop, Geld für Euch auszuspucken.

Karmageddon

Nehmt im Feuerwehrwagen hinter der Brandwache in Staunton Platz. Anstatt fürs Löschen von Bränden gibt es jetzt Punkte für blinde Zerstörungswut. Überfahrt Passanten, rammt Autos und demoliert Bauten. Je mehr Ihr zerstört, desto mehr Geld fließt.





Gute Unterhaltung!

Multimedia >>

AB SEITE 96

...N-GAGE VOR DEM N-DE?

Nokia hält seinem Taschenspieler zwar die Treue, doch die nächste N-Gage-Generation wird sich in verschiedenen Smartphones wiederfinden.

Wir blicken in die Zukunft.



Wird nicht fortgesetzt: N-Gage-Geräte mutieren zu Smartphones.



AB SEITE 102

...HANDYS UND DIE SPIELEFLUT

Handy-Spiele noch und nöcher. Wir testen – über 40 neue Games und die Spiele-Leidenschaft weiblicher Mobiltelefonierer. **Spiel ohne Grenzen.**

AB SEITE 108

...POCKET-PC VOR DEM DURCHBRUCH?

Wer damit nur Büro-Jobs erledigt, ist selber schuld. Die Spiele werden immer besser und kosten wenig Geld. **Spielstation statt Arbeitstier.**



AB SEITE 112

...GAME GEAR MIT RETRO-CHARME

Segas erstes Handheld war zwar technisch besser als der Game Boy, aber nicht annähernd so erfolgreich. Wieso und weshalb verrät unser **Exoten-Feature.**

Leseführung >>

Die ganze Welt des mobilen Entertainments

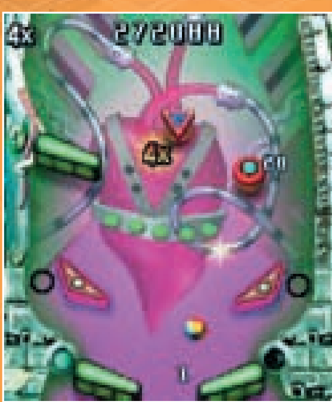
Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den drei Schwergewichten Game Boy Advance, Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Multimedia-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. So finden Freunde von N-Gage, Gizmondo und Pocket-PC alles Wissenswerte zu ihrem System auf den eigens dafür reservierten Seiten. Auch Spannendes über normale Handys mit ihren Spiele-Fähigkeiten und Tipps zu kostenpflichtigen Downloads kommen nicht zu kurz. Ganz zu schweigen von unserer exklusiven Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie dem Sega Game Gear. Und nicht zu vergessen: Musik und Film auf UMD-Datenträger für die portable Playstation.



N-Gage Arena >>

„Dies ist ein Marathon und kein Sprint", lautet das Motto von Nokias Spiele-Vize Gerard Wiener, wenn es um die Bemühungen des Handy-Herstellers im Spielebereich geht. Die Finnen wissen genau, dass sie mit N-Gage das Rennen gegen die übermächtige Konkurrenz verloren haben – trotz zwei Millionen verkaufter Geräte. Da man aber überzeugt vom Wachstum des Spielemarktes ist, bleibt Nokia dem Thema treu, und verstärkt sogar die Bemühungen. Mitte 2006 gibt's auf jeden Fall noch einige interessante Produkte, an ein halbes Dutzend durften wir Hand anlegen. Neben dem Strategiespiel „Glory in Death" (siehe *Mobile Gamer* 1) gefiel vor allem „Civilization". Auf N-Gage spielt Ihr eine perfekte Umsetzung von Teil 2 des PC-Klassikers – rundenbasiert wird die Welt erobert und das Volk fortentwickelt. Eine süchtig machende Daddelei ist auch „Mile High Pinball". Vom Erdboden aus kämpft Ihr Euch mit physikalisch korrekt agierenden





Während der Zukunfts-Raser "Payload" (links) nur mäßig Laune machte, konnten wir uns kaum mehr vom bald erscheinenden N-Gage-Flipper "Mile High Pinball" trennen.

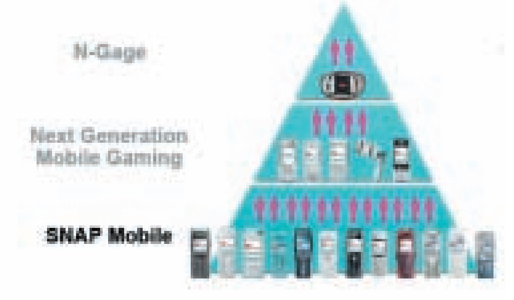
Silberkugeln über 80 Bildschirme weit in den Himmel – mit etwas Pech stürzt man nach einer halben Stunde konzentriertem Geflipper in wenigen Sekunden wieder Dutzende Bildschirme ab.

Bei „Atari Masterpieces" spielt Ihr über acht originalgetreue Arcade-Klassiker wie „Centipede", „Tempest" oder „Crystal Castles" eine Handvoll VCS-Titel frei. Die interessanteste Ankündigung war „Shadow-Born" – auch ohne Bildmaterial oder allzu umfangreiche Informationen: In dem Action-Adventure müsst Ihr Euch in einer düsteren Metropole Vampiren und Werwölfen stellen. Dabei nehmen Spiele-Charaktere über Textbotschaften auf Euer Handy Kontakt auf oder beraumen im Telefon-Kalender dringende Meetings in der Spielewelt an.

Viele Wege in die Zukunft

Spiele, Smartphones & Snap Mobile: Bei einem internationalen Pressetag in Barcelona präsentierte Nokia die Spiele-Strategie fürs nächste Jahr.

So verspricht man den N-Gage-Besitzern, dass ihre Telefon-Konsole weiterhin versorgt wird – zumindest „solange der Bedarf vorhanden ist". Wie lange dieser groß genug ist, steht in den Sternen; bis



Nokia will sie alle: Neben N-Gage und Smartphones soll via 'Snap Mobile' in Zukunft auch die breite Masse der Mobiltelefone mit hochwertigem Spielestoff beglückt werden.

Neben den N-Gage-Besitzern will Nokia auch die große Masse der Handy-Spieler erreichen: Unter der Marke „Snap Mobile" bietet man Entwicklern kostenlose Tools, mit denen sich hochwertige Java-Spiele programmieren lassen, die Features wie Provider-übergreifendes Multiplayer-Spiel, Freunde- oder Highscore-Ranglisten bieten. 20 bis 30 dieser Spiele sollen bis Frühjahr 2006 erscheinen; neben vielen Nokia-Modellen werden auch ein paar Geräte anderer Hersteller unterstützt.



Ein Vortrag beschäftigte sich mit Nokias 'Research Center': Hier ertüftelte man z.B. diese neuartigen Gamepads.

Auch bei den Smartphones, die Mitte 2006 das N-Gage beerben werden, soll Online eine entscheidende Rolle spielen: Jedes Spiel wird die N-Gage-Arena unterstützen, neben dem Community-Aspekt misst Nokia aber auch der Spiele-Distribution übers Internet hohe Bedeutung bei.

Laut und leise



Ein Bluetooth-Headset (links) und ein Ansteck-Lautsprecher ergänzen Nokias Zubehör-Palette.

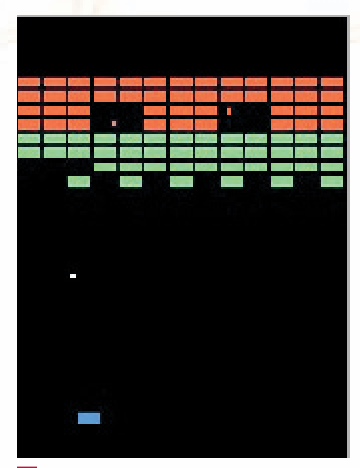
Zum Start des hauseigenen Internet-Zubehör-Shops (über www.nokia.com/de erreichbar) hat Nokia zwei akustische Hilfsmittel fürs N-Gage veröffentlicht: Mit dem QD Snap-on-Lautsprecher für 20 Euro könnt Ihr Eure Umwelt an der wunderbaren Akustik Eurer N-Gage-Spielesammlung teilhaben lassen. Allerdings muss die Mini-Box relativ brutal in die Oberseite des Geräts eingesteckt werden (wobei die Gummiabdeckung leidet), zudem ist die Sound-Ausgabe nur wenig angenehmer als über den Lautsprecher des Telefons. Umweltschonender ist das N-Gage Bluetooth-Headset, dessen Akku Ihr via N-Gage-Netzteil für sechs Stunden Spiel- oder Telefonbetrieb aufladet. Mit 80 Euro hat der kabellose Komfort allerdings seinen satten Preis.

N-Gage QD Snap-on-Lautsprecher / N-Gage Wireless Dual Headset
Hersteller: Nokia • Termin: im Handel • Zirka-Preis: 20 / 80 Euro

Atari Masterpieces Vol.1

Action >> Geschicklichkeit

Die Retro-Recycler Digital Eclipse verstehen ihr Handwerk – auch auf N-Gage: In der ersten Atari-Kollektion fürs Spiele-Handy findet Ihr acht Arcade-Klassiker in einwandfreier Umsetzung bzw. Anpassung ans Hochkantformat. Mit „Asteroids", „Battlezone", „Black Widow", „Lunar Lander" und „Red Baron" sind die ehemaligen Vektor-Automaten in der Überzahl, hinzu gesellen sich „Millipede", „Missile Command" und „Super Breakout". Über Punktehöchstleistung schaltet Ihr zudem eine bunte VCS-Mischung aus „Adventure", „Surround", „Video Chess" und „Yar's Revenge" frei. Die Spiele fühlen sich wunderbar original an und mit einer Handvoll pixeliger Nolan-Bushnell-Videos gibt's sogar ein bisschen Extra-Inhalt. Allein die laute Menümusik hätte man sich gerne sparen können.



"Super Breakout" ist einer von acht gut umgesetzten Atari-Automaten.



Atari Masterpieces Vol.1

Entwickler	>> Digital Eclipse
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> vier VCS-Titel zum Freispielen

USK: frei

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 3 von 10
Sound: 3 von 10



6 von 10 SPIELSPASS

In Technik und Auswahl gelungene Sammlung angegrauter, aber immer noch spaßiger Atari-Werke.

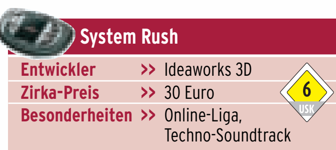
System Rush

Rennspiel >> Arcade

„Tron" lässt grüßen: In „System Rush" 'hackt' Ihr einer abstrusen SciFi-Story zuliebe fünf auf die Welt verstreute Netzwerke. Das Ganze geschieht am Steuer eines Gleiters, mit dem Ihr über karge, aber atmosphärische Elektro-Kurse heizt. Sieben Gegner müssen überholt werden, um ins nächste Level zu kommen. Dieser bietet denselben, um ein paar sphärische Hindernisse veränderten Kurs. Alternativ wird den Konkurrenten durch extreme Annäherung Energie abgesaugt, bis sie in ein paar Polygone zerbersten. Wenige Power-Ups erhöhen kurz das Tempo oder verleihen ein Schild, das vor Unfallschäden schützt. Die Grafik ist flott, der Technosound passend und die Steuerung der Gleiter eingängig. Ein bisschen Abwechslung und Vielfalt bei Strecken und Extras hätte allerdings nicht geschadet.



Elektronische Barrieren variieren die magere Zahl von fünf Strecken.



System Rush

Entwickler	>> Ideaworks 3D
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> Online-Liga, Techno-Soundtrack

USK: 6

Multiplayer: 1 bis 2 Spieler, 7 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 9 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Schnell, schick und etwas zu kurzweilig: Hübscher Zukunftsraser, dem es leider an Tiefe fehlt.

One

Action >> Beat'em-Up



Beat'em-Ups sind nicht gerade das Lieblings-Genre von Nokias Spiele-Handy – mit „King of Fighters Extreme" ist bislang nur ein eher mittelprächtiges 2D-Prügelspiel erschienen. Die spanischen Entwickler Digital Legends legen nun eine Dimension drauf und eine Schippe Qualität nach: „One" ist ein flotter Straßenprügler mit ansprechender (via Motion Capturing entstandener) 3D-Optik und ordentlich vielen Features. Mit Eurem im umfangreichen Charakter-Editor erstellten und ausgestatteten Kämpfer verprügelt Ihr in den finstersten Ecken diverser Metropolen allerlei Großmäuler.

Die Move-Palette ist breit: Vier Tasten dienen Tritt, Griff, Schlag und Block, im Lauf der Zeit erlernt Ihr immer mehr (und komplexere) Combos. Interessant ist das 'Haltungssystem': Während der Prügelei wählt Ihr beliebig zwischen Angriffs-, Verteidigungs- oder neutraler Haltung, wodurch das Tempo und die möglichen Bewegungen Eures Kämpfers entscheidend beeinflusst werden. Die Gegner sind hinreichend herausfordernd, durch Eure Siege gewinnt Ihr neue Feinde für den Versus-Modus, Klamotten für Euer Alter Ego und Ranglisten-Punkte für die N-Gage Arena. Mit echten Menschen wird über Bluetooth gekloppt.



Bei defensiver Haltung hätten die Familienjuwelen eine Chance gehabt...

„One" sieht erstaunlich gut aus und spielt sich auch so – es ist bewundernswert, was für saubere 3D-Animationen die Entwickler aus dem Handy herausholen. Die vielen Freispiel-Items und Schauplätze sowie die Weltrangliste tragen dazu bei, dass Ihr – ein dezentes Interesse für Beat'em-Ups vorausgesetzt – mit „One" bestens und für eine gute Weile unterhalten werdet.





Im Lauf der Story nehmt Ihr es mit zehn verschiedenen Gegnersorten wie Punks, Rappern, Gruftis, Matrosen, Bikern, Kickboxern oder Studenten auf.



One

Entwickler	>> Digital Legends
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> Online-Weltrangliste, Charakter-Editor

Multiplayer: 1 bis 2 Spieler, 8 von 10
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Herausfordernde Straßenprügelei mit jeder Menge Moves und umfangreichem Kämpfer-Editor.



High Seize

Denken >> Runden-Strategie

Frech geklaut: „High Seize“ ist nichts anderes als ein „Advance Wars“ in der Karibik des 17. Jahrhunderts. Erobert mit Euren Truppen etwa drei Dutzend Karten, indem Ihr rundenweise ungewaschenen Piraten-Armeen den Garaus macht oder deren Hauptquartier erobert. Das Besetzen von Gebäuden bringt Gold, das Ihr zum Kauf neuer Schwertkämpfer, Musketiere, Kavallerie, Mörser oder Schiffe benötigt. Im Gegensatz zum großen Vorbild müssen die Truppen mit Rationen versorgt werden, damit sie nicht mitten in der Schlacht verhungern. „High Seize“ ist ein hübscher, gut spielbarer Clone, der in keinem relevanten Aspekt (Story, Tiefe, Abwechslung, Computer-Intelligenz) an Nintendos Strategie-Perle herankommt. Dafür gibt's eine umfangreiche Mehrspieler-Unterstützung via Bluetooth und N-Arena.



Wer die "Advance Wars"-Mechanik kennt, kommt in der Karibik gut zurecht.



High Seize

Entwickler	>> Red Lynx
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> Tutorial, 34 Multiplayer-Missionen

USK 6

1 bis 4 Spieler

Multiplayer: 7 von 10
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Interessanter "Advance Wars"-Clone: etwas seichter und ungeschliffener, aber dennoch kurzweilig.

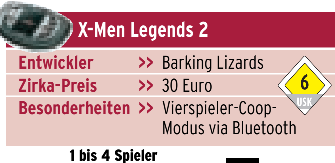
X-Men Legends 2

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Die bunte Marvel-Truppe kommt in diesem Jahr ein weiteres Mal auf dem N-Gage zum Einsatz. Nahtlos schließt sich „X-Men Legends 2“ an den beliebten Vorgänger an: Im Helden-Quartett rennt Ihr durch detailreiche Dschungel-, Höhlen- und Stadtlandschaften und vernichtet Gegner mit Körper- oder Superkräften. Vor dem Start einer Mission wird die Truppe zusammengestellt (diesmal kooperieren elf X-Men mit vier Brotherhood-Helden), den jeweils aktiven Charakter wechselt Ihr ebenso auf Knopfdruck wie die Formation. Dank Gewinn von Erfahrungs- und Fähigkeitspunkten sowie munterer Item-Sammelei erwartet Euch neben viel Action auch eine gehörige Prise Rollenspiel. Leider sind die KI-Kumpane etwas unclever – dieser Ärger bleibt Euch nur im exzellenten Coop-Modus erspart.



Die X-Men vertrauen auf ihre Körper- und unterschiedlichste Superkräfte.



X-Men Legends 2

Entwickler	>> Barking Lizards
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> Vierspieler-Coop-Modus via Bluetooth

USK 6

1 bis 4 Spieler



Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10



7 von 10 SPIELSPASS

Satter Schwierigkeitsgrad und unkluge Kumpane: Action-Rollenspiel für Könner und Superhelden-Fans.

Rifts: Promise of Power

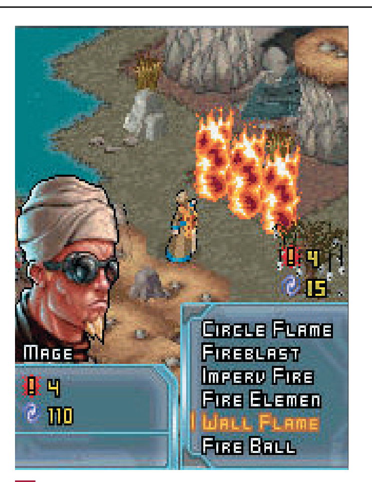
Abenteuer >> Rollenspiel

Seit 15 Jahren vergnügen sich Pen&Paper-Abenteurer im „Rifts“-Universum, nun wird dem bei Palladium Books erscheinenden Rollenspiel seine erste digitale Umsetzung gegönnt. Über einen postapokalyptischen Erdball in mittlerer Zukunft wabert eine Unmenge magischer Energie, die Risse im Raum-Zeit-Kontinuum (die namensgebenden „Rifts“) verursacht. Durch diese gelangen allerlei paranormale und monströse Kreaturen in eine Welt, die zum gefährlichen Pflaster für die Menschheit geworden ist – und mit einer bunten Mischung aus Technik, Cyborgs, Zauberei, Untoten, Psionik und vielem mehr zum RPG-Schlaraffenland. Aus isometrischer, stufenweise rotierbarer Sicht folgt Ihr einer breiten Story durch Amerika, Deutschland oder China; dort bereist Ihr Städte, in denen Ihr mit NPCs kommuniziert, Handel treibt, bis zu zwei Kameraden in Eure Party auf- und jede Menge Missionen annehmt. Die werden gewöhnlich ein paar Wildnis-Bildschirme weiter durch ein rundenbasiertes Gefecht erledigt. Im Kampf-Bildschirm zieht Ihr Eure Leute übers Schlachtfeld und attackiert die Gegner, bis Bewegungs- und Angriffspunkte erschöpft sind. Für einen Sieg gibt's Erfahrung sowie Beute – und dank freiem Speichern ist die Niederlage auch kein Beinbruch.

„Rifts“ ist umfangreich (zwölf Klassen, über 100 Waffen, Rüstungen, Sprüche und Psi-Kräfte, 50 Gegnertypen) und sieht ordentlich aus, spielt sich aber – wegen langatmiger Gefechte und häufiger Ladezeiten – etwas zäh. Da verwundert es nicht, dass die Solo-Story rund 40 spannende Stunden bis zum Finale beansprucht.



Durch Annahme von Aufträgen erscheinen neue Zielpunkte auf der Karte.





Den rundenbasierten Kampf erlebt Ihr aus zwei Zoom-Stufen. Links entfesselt der Magier feurige Zaubersprüche, rechts ist der Söldner von Gegnern umringt.



Rifts: Promise of Power

Entwickler	>> Backbone Ent.
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> Taktik-Kämpfe via Bluetooth & Arena

USK frei

1 bis 4 Spieler

Multiplayer: 7 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 4 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Umfangreiches, manchmal unübersichtliches Taktik-RPG, das viel Muße vom Spieler fordert.



World of Gizmondo >>

Gizmondo Widescreen

Der erste Gizmondo ist noch nicht mal auf dem Markt, schon kündigt Hersteller Tiger Telematics den Widescreen-Nachfolger an.

Was lange währt, wird nicht immer gut. Die Leidensgeschichte des Gizmondo kennt kein Ende – noch ist das Gerät nicht ansatzweise flächendeckend in Europa erhältlich, schon schürt der Hersteller selbst die Gerüchteküche um einen potenziellen Nachfolger. Während der Original-Gizmondo noch einen 4:3-Bildschirm aufweist, soll das Update ein modernes 16:9-Display bieten – die PSP lässt grüßen.



Eine erste Design-Impression des neuen Gizmondo. Ob er wirklich mal so aussieht, steht in den Sternen.





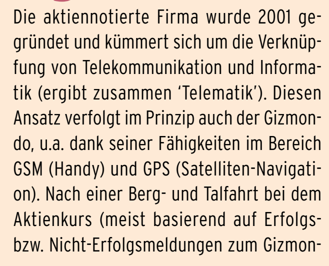
Zur Erinnerung: Der erste Gizmondo (oben) im Größenvergleich mit der PSP.

Tatsache ist jedenfalls, dass der Gizmondo bislang in so geringen Stückzahlen verkauft wurde, dass die Mutterfirma Tiger Telematics kräftig daran zu knabbern hat (siehe Kasten). Selbst in den wenigen Ländern, in denen der Gizmondo tatsächlich verfügbar ist, dürften die Stückzahlen im niedrigen fünfstelligen Bereich liegen – wenn überhaupt. Auch die wenigen Spiele stammen von Gizmondo selbst oder es wurde für deren Entwicklung kräftig gelöhnt. Auf eigenes Risiko programmiert kein renommierter Spiele-Produzent für den Gizmondo. Wieso auch? Das Chaos bei der (Nicht-) Markteinführung des Gerätes in Europa und den USA ist kaum zu toppen, ein echter Gegner für Sony und Nintendo dürfte Tiger nicht mehr werden.

Dabei sind die technischen Daten und die Features des Gizmondo nicht uninteressant; was auch unser großer Handheld-Vergleich in dieser Ausgabe beweist. Fast scheint es so, dass man Neuankündigungen an den Bedürfnissen des Aktienkurses ausrichtet: Nachdem der Hype um den ersten Gizmondo verflogen und die marktpolitischen Realitäten bis zu den Börsianern vorgedrungen sind, braucht man ein neues Zukunftsprojekt – schwupps zieht man den Gizmondo Widescreen aus der Zauberkiste.

Und wieder lesen sich die potenziellen Daten recht schmackhaft. Wer hätte nicht gerne ein scharfes 4-Zoll-Display im Breitbildformat, etwas mehr Speicher, einen schnelleren Haupt-Prozessor und rundherum ein schickeres Design? Willkommen, Gizmondo Widescreen. Was natürlich von diesen Vorab-Informationen in die Realität umgesetzt wird, und vor allem, wann das geschieht, weiß keiner. Tiger Telematics spricht von Mitte 2006, noch eine Ankündigung in der langen Linie der Gizmondo-Geschichten. Jedenfalls liegt die Vermutung nahe, dass mit dem Widescreen-Modell die Auslieferung des ursprünglichen Gizmondo jenseits von England endgültig gestrichen ist.

Wer ist Tiger Telematics?



Die aktiennotierte Firma wurde 2001 gegründet und kümmert sich um die Verknüpfung von Telekommunikation und Informatik (ergibt zusammen 'Telematik'). Diesen Ansatz verfolgt im Prinzip auch der Gizmondo, u.a. dank seiner Fähigkeiten im Bereich GSM (Handy) und GPS (Satelliten-Navigation). Nach einer Berg- und Talfahrt bei dem Aktienkurs (meist basierend auf Erfolgs- bzw. Nicht-Erfolgsmeldungen zum Gizmondo) häufen sich nun Berichte über finanzielle Schwierigkeiten. So wurde das Geschäftsjahr 2004 noch mit einem Verlust von 99 Millionen US-Dollar abgeschlossen, während im ersten Halbjahr 2005 bereits 210 Millionen US-Dollar Verlust zu Buche stehen. Zu den Miesen trugen u.a. hohe Entwicklungskosten für Spiele bei. So sollen an Electronic Arts fast 6 Millionen US-Dollar für "FIFA" und "SSX" geflossen sein.

(Angebliche) Technische Daten des Gizmondo Widescreen

Bildschirm	
Diagonale:	4 Zoll (ca. 10 cm)
Format:	16:9
Auflösung:	480 x 272 Pixel
Farbpalette:	65.536 Farben
Innenleben	
Haupt-Prozessor:	ARM9 (Taktfrequenz: ca. 500 MHz)
Grafik-Prozessor:	Nvidia GoForce 3D 4500
Hauptspeicher:	64 Megabyte RAM
Audio-Ausgabe	
Stereo-Lautsprecher	
Kopfhörer-Anschluss	
Bedienung	
Steuerkreuz (4 Buttons)	
analoges Joypad	
Schnittstellen	
Drahtlose Kommunikation:	
WiFi (WLAN 802.11b/g)	
Bluetooth 2	
Triband GSM-Technologie	
Anschlüsse:	
USB 2.0	
TV-Ausgang	
SD-Karte	
Weitere Features	
Digitalkamera (2 Mega-Pixel)	
Audio: MP3-Player	
Video: MPEG-4-Player	
Preis:	steht noch nicht fest
Termin:	Mitte 2006



Anja, 24 (Zahnarzthelferin)

...liebt es, sich mit ihrem Handy auf die Couch zu lümmeln und dann über den Homezone-Tarif mit den Freundinnen zu ratschen. Wenn Spiele, dann mal eine Partie „Snake“ oder „Tetris“ – beide Titel kommen mit dem Handy.

Handy-Girls FLIRT up your

Vom Sofa aus gemütlich mit der Freundin klönen, Liebes-MMS verschicken, Urlaubsfotos knipsen und daddeln, was der Daumen hergibt: Deutschlands Handy-Mädels bekennen Farbe.

Zuhal, 22 (Auszubildende)

...ist wegen ihrer stressigen Ausbildung zur Gastronomie-Expertin ständig auf Achse und wäre ohne Handy aufgeschmissen. Und weil ihr für die Beziehung mit einem Mann aus Fleisch und Blut die Zeit fehlt, flirtet sie gerne mal mit den digitalen „Singles“.

Wer im Internet auf der Suche nach Handy-Games für Frauen Begriffe wie „Handyspiele“, „Frauen“ und „Mädchen“ eintippt, der bekommt zwar von einschlägigen Suchmaschinen reichhaltige Ausbeute präsentiert – dabei sind aber 99 von 100 Seiten alles andere als jugendfrei.

Werden wir dagegen etwas konkreter, dann erfahren wir, dass das schöne Geschlecht im Zusammenhang mit dem Mobilfunk noch eine andere Rolle erfüllt als die von Klingelton-Lolita oder Logo-Luder – nämlich als Handy-Nutzerin. Die Frau von heute ist eine durch und durch selbstbewusste Anwenderin mit Angebots-Durchblick, die auch nicht davor zurückscheut, ihrem Partner via SMS den Laufpass zu geben.

Dennoch unterscheiden sich die telefonischen Vorlieben der beiden Geschlechter grundlegend – so das Ergebnis einer Umfrage von Mobilfunk-Anbieter Vodafone. Derweil Männer gerne mit technischem Schnickschnack protzen und ihr Handy als abgespeckten PDA nutzen, sind derlei Kriterien für Frauen eher zweitrangig. Vielmehr will man auf diesem Wege bequem soziale Kontakte pflegen – digitale Liebesbotschaften und witzige bis erotische MMS aus dem Urlaubsort durch den Äther schicken.

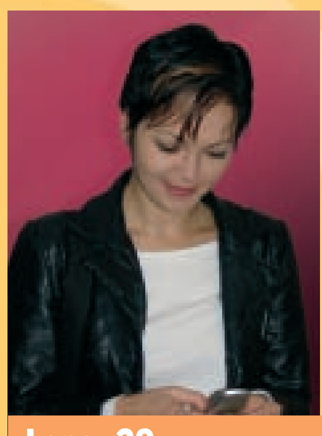
Verspielte Handy-Girls

Und wen wundert's... die Beziehung des schönen Geschlechts zu seinen kleinen Lieblingen ist so innig, dass Frau auf diesem Wege auch gerne ihren Spieltrieb befriedigt: 48% der Handy-Girls nutzen ihr Mobiltelefon zum Zocken – bei Männern sind's immerhin 4% weniger. In den USA ist die Differenz noch größer: Einer Umfrage des Marktforschers Yankee Group zufolge sind 58% aller amerikanischen Handy-Zocker Frauen. Verblüffend dagegen, dass dem Trend zum Trotz bei den verspielten Männern mehr Geld zu holen ist. Während die meisten Damen mit den im Mobiltelefon vorinstallierten Spielen zufrieden sind, lassen sich die Herren auch gerne mal für kostenpflichtige Spiele-Downloads

LIFE

Liwia, 24
(Industriekauffrau)

...liebt Video- und Computer-Spiele, vor allem RPGs bzw. Adventures haben es ihr angetan. Aber für das mobile Spiel im Zug und im Hotel bevorzugt sie ihren GBA, den sie gerne mit „Sword of Mana“, „Zelda“ oder „Golden Sun“ füttert. Die PSP steht auf ihrer Weihnachts-Wunschliste.



Lena, 28
(Freizeit-Fachverkäuferin)

...schätzt ihr Mobiltelefon, um immer und überall für ihr achtjähriges Töchterlein erreichbar zu sein. Zu einem kurzen Handy-Zock sagt sie nicht nein - aber daheim klemmt sie sich lieber hinter ihre PS2 und „Final Fantasy 10“.

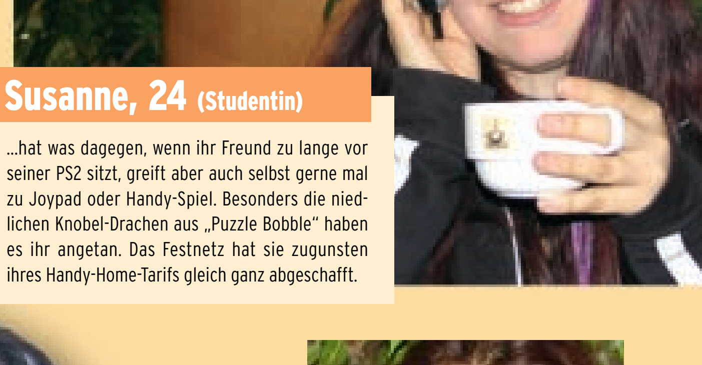
Wofür Frauen ihr Handy nutzen



Anmerkung: Für Spiele interessieren sich vor allem die 14- bis 19jährigen, ebenfalls stark im Kommen sind Videotelefonie, Music-Downloads und die Nutzung der Videokamera.

von Jamba & Co. zur Kasse bitten. Hinzu kommt, dass ‘Er’ verspielte Stunden vorzugsweise einer vollwertigen Konsole widmet: Wenn ‘Mann’ es sich leisten kann, dann zieht er PSP, DS und GBA dem Handy vor.

Und wie sehen Deutschlands Handy-Traumfrauen aus? Für die Klärung dieser Frage sind die Mobile Gamers in der City auf die Pirsch gegangen. Hier seht Ihr die sieben Damen, die nicht direkt kreischend die Flucht ergriffen, sondern uns mutig Rede und Antwort standen. *rb*



Susanne, 24 (Studentin)

...hat was dagegen, wenn ihr Freund zu lange vor seiner PS2 sitzt, greift aber auch selbst gerne mal zu Joypad oder Handy-Spiel. Besonders die niedlichen Knobel-Drachen aus „Puzzle Bobble“ haben es ihr angetan. Das Festnetz hat sie zugunsten ihres Handy-Home-Tarifs gleich ganz abgeschafft.

Gina, 28
(Gastronomie-Angestellte)

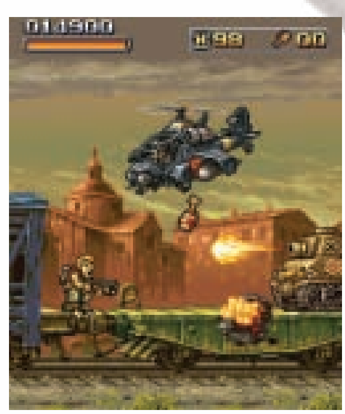
...muss ihren Freund dank Handy auch auf der Arbeit nicht missen. SMS und MMS zieht sie langen, teuren Telefonaten vor. Portable Spielewunder wie PSP oder DS dagegen hält sie für rausgeschmissenes Geld. Wie kann man nur...



Anja, 29
(Einzelhandelskauffrau)

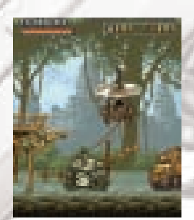
...will vor allem erreichbar sein und über SMS ihre privaten Kontakte pflegen. Mit Spielen hat sie nicht viel im Sinn.

Handy-Games >>





Mit den zwei Feuertasten ballert Ihr nach links und rechts (ganz oben) oder auf Ziele direkt über dem Helden.





Mit Panzer, U-Boot und Heli stürmt Ihr die finale Basis, um schließlich die drohende Superrakete zu entschärfen.



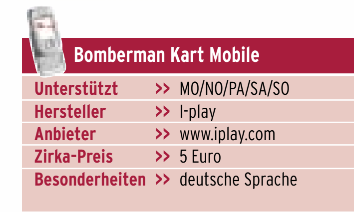
Metal Slug Mobile Impact

Action >> Ballerspiel

Einsatz für die SNK-Söldner: Auch auf dem Handy bleiben die Feuergefechte taktisch!

Der mobile Ableger von SNKs Arcade-Ballerei bekommt einen Nachfolger: In "Metal Slug Mobile Impact" bedroht ein finsteres Regime den Weltfrieden mit einer Superrakete – zum Glück ist Einzelkämpfer Marco zur Stelle. Wie auf den großen Konsolen stürmt Ihr Dschungel-, Stadt- und Techno-Levels aus der Seiten-Perspektive und befreit Kriegsgefangene. Dabei ballert Ihr mit Pistole, MG, Flammenwerfer und Bazooka auf die anstürmenden Soldaten.

Außerdem kann Marco mit dem Messer stechen und Granaten schleudern. Die Kämpfe steuern sich wesentlich gemächlicher als in der Spielhalle, aber keineswegs weniger taktisch. Um nicht selbst im Kugelhagel zu enden, müsst Ihr Deckung suchen, am Boden kriechen und den Feind von unten überraschen – für senkrechtes Feuer reserviert die Handy-Version eine eigene Taste. Natürlich dürft Ihr in manchen Abschnitten auch schweres Kriegsgerät steuern, Ihr steigt in Helikopter, Panzer und U-Boot. Überfordert wird der Neuling aber nicht, ein Trainings-Level erklärt vor Ort die komplexe Steuerung. Wie der Vorgänger verzichtet "Mobile Impact" auf Soundeffekte und den beliebten Zweispieler-Modus der Serie.



Bomberman Kart Mobile	
Unterstützt	>> MO/NO/PA/SA/SO
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.iplay.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Sprache

Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10



9 von 10 SPIELSPASS

Die Gefechte sind fast so aufregend wie im großen Vorbild, für manche Fans ist die Action aber etwas zu träge.

Handy Hersteller >>

Jedes einzelne Handy-Modell, mit dem die getesteten Spiele kompatibel sind, können wir leider nicht aufzählen: Wir halten uns an ihre Hersteller, deren Abkürzungen Ihr in der Tabelle unten findet.

Kürzel	Hersteller
MO	Motorola
NO	Nokia
PA	Panasonic
SA	Samsung
SH	Sharp
SI	Siemens
SM	Sagem
SO	Sony Ericsson

Navy Seals kämpfen solo



Entwickler Jamdat bringt für Sony den PS2-Shooter „Socom: US Navy Seals" aufs Handy. Im Gegensatz zu den Online-Gefechten des Vorbilds werdet Ihr in der Mobil-Variante allerdings alleine spielen und Eure verschiedenen Soldaten per Zielkreuz durch vorgegebene Missionen steuern. Akustisch soll die Spezialeinheit mit Digisprache Eindruck machen: Die Kämpfer bestätigen Eure Befehle.

Electronic Arts kündigt Handy-Offensive an



Mit insgesamt 20 Titeln will sich Electronic Arts auch auf dem Handy breit machen: „FIFA 2006 Mobile" (Test auf Seite 104) ist das erste Handyspiel, das Electronic Arts in eigener Regie entwickelt. Namhafte Konsolen- und PC-Umsetzungen sollen folgen, darunter nicht nur Sportspiele wie „Tiger Woods PGA Tour 2006" und „Madden NFL 2006". Sowohl „Need for Speed Most Wanted", als auch „Def Jam", „Sim City" und „Die Sims 2" (Bild) werden folgen.

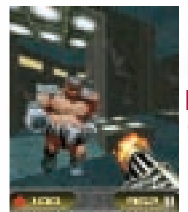
Halo kommt aufs LC-Display



In-Fusio sicherte sich Ende September die weltweiten Rechte für Handy-Umsetzungen der Xbox-Ballerei „Halo". Nach Kinogängern kommen bald auch Handy-Fans in den Genuss, den Abenteuern des Alienjägers Master Chief (Bild) live beizuwohnen. Ob „Halo" auch auf dem Handy ein 3D-Shooter sein wird, steht noch nicht fest – wir sind da skeptisch. Nähere Informationen und einen Erscheinungstermin erfahrt Ihr in der nächsten *Mobile Gamer*.

3D Alpha Zone

Action >> Ego-Shooter



Stilistisch erinnert die Ballerei an den Klassiker „Doom".

Die Raumkolonie auf Ferrinox Neun wird von Aliens überrannt, nur Ihr könnt sie aufhalten. Die acht Levels sind mit Treppen, Schaltern und Aufzügen architektonisch komplex und entzücken mit einigen Lichteffekten. Die Kämpfe steuern sich dagegen etwas holprig, das Zielen fällt in der Hitze des Gefechts nicht leicht - besonders wenn der Feind nicht stehen bleibt. Mit insgesamt vier Waffen und sechs Gegnertypen bietet "3D Alpha Zone" solide Abwechslung.

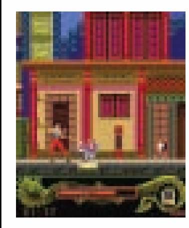
Betriebssystem	>> MO/NO/PA/SO
Hersteller	>> Mobile Entertainment
Anbieter	>> www.jamba.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 8 von 10
Sound 4 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Schade: In den Feuergefechten mit Aliens zielt Ihr etwas hakelig.

Bruce Lee

Action >> Beat'em-Up



Ab in den Staub: Die Animationen von „Bruce Lee" sind gelungen.

Kung-Fu-Star Bruce Lee mischt die Drogenmafia auf, dabei hat er aber die meisten Tricks verlernt: Ihr beherrscht lediglich eine schwungvoll animierte Schlagcombo und den Sprungkick, der aber eigene Energie kostet. Daher kloppt Ihr die Mannschaft recht eintönig ins Gefängnis. Auch die Kraxeleien sind wegen der ungenauen Steuerung mehr nervig als fordernd. "Bruce Lee" lässt zwar optisch die Muskeln spielen, im Ernstfall entpuppen sich seine Künste jedoch als heiße Luft.

Betriebssystem	>> MO/NO/SA/SH/SI/SM/SO
Hersteller	>> Indiagames
Anbieter	>> www.jamba.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10
4 von 10 SPIELSPASS

Schwaches Double: Schicke Optik, aber spielerisch eintöniger Prügel-Krampf.

The Fast and the Furious 3D

Rennspiel >> Arcade

Wer die beiden Kinostreifen kennt, erwartet Action pur: In "The Fast and the Furious 3D" brettert Ihr mit aufgemotzten Boliden über acht Pisten in Los Angeles. Wie im Vorbild habt Ihr es allerdings nur mit einem Kontrahenten zu tun, deshalb düst Ihr stellenweise recht einsam durch die City. Im Gegensatz zu "Moto GP 3" wird leider keine Streckenübersicht eingeblendet; deshalb müsst Ihr die Kurse erstmal kennen lernen, bevor Ihr es mit den flinken Widersachern aufnehmen könnt – im Notfall hilft ein Nitro.

Erfolgreiche Piloten erspielen zahlreiche Fahrzeuge und Tuning-Teile, die sich aber mehr auf die Geschwindigkeit als auf das Handling auswirken. "The Fast and the Furious 3D" lockt mit aufwändiger Polygon-Grafik, es mangelt jedoch an Abwechslung.



Lasst ihn Staub fressen: Mit dem Nitro gelingen blitzschnelle Überholmanöver.



The Fast and the Furious 3D

Unterstützt	>> MO/NO/SA/SO
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.iplay.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Ohne die aufwändige 3D-Grafik wären die Rennen öde: Sieger bekommen kein anderes Auto zu Gesicht.

Moto GP 3

Rennspiel >> Simulation

THQs Motorradrennen gehen in die dritte Runde. In "Moto GP 3" rast Ihr über neun internationale Strecken wie den Sachsenring und Motegi in Japan. Zur Wahl stehen Zeitfahren, schnelles Rennen und Karriere-Modus. In letzterem müsst Ihr Euch unter den ersten drei Fahrern platzieren, um Punkte für den Aufstieg zu kassieren – nur so könnt Ihr schnellere Bikes freischalten und die Rangliste stürmen. Die verbesserte Optik lässt Euch durch Unterführungen flitzen und zeigt mehr Banden und andere Aufbauten am Fahrbahnrand.

Die Unfallgefahr ist erfreulicherweise gesunken, denn die gefühlvolle Steuerung beherrscht Ihr schon nach wenigen Schlenkern. Ihr könnt Euch präzise in die Kurve legen und diese voll ausfahren; so entstehen hitzige Verfolgungsjagden. Selbst nach einem Ausflug in die Botanik habt Ihr die Chance, wieder eine Führungsposition einzunehmen. Mit der Zeit wird jedoch die begleitende Endlos-Melodie etwas eintönig, zumal ein stimmiges Motorbrummen fehlt. Dann rast man lieber ganz ohne Sound.

Neben den offiziellen Rennen mit den grafischen und spielerischen Verbesserungen hat THQ einen neuen Modus eingebaut. "Moto GP 3 Extreme" spielt auf sechs illegalen Pisten wie Wüste, Landebahn und Werft. Hier veranstalten die GP-Zuschauer geheime Wettrennen, in denen Ihr satte Preisgelder abräumen könnt, aber auch happige Startgebühren zahlen müsst. Außerdem könnt Ihr Euch auf den steinigen Strecken nicht so weit in die Kurve legen. Deshalb sollten sich nur erfahrene Biker auf einen "Extreme"-Ausflug einlassen: Wer hier bestehen will, muss über viele Rennen ein hohes Fahrerniveau halten!



Trotz automatischem Beschleuniger fahren Euch die Kollegen erst mal davon.



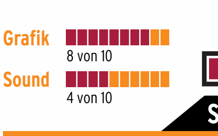


Legt Euch voll rein: Auf flachem Asphalt könnt Ihr die Kurven schärfer nehmen als in den Offroad-Pisten. Dafür braucht Ihr aber auch mehr Platz – achtet auf andere Fahrer!



Moto GP 3

Unterstützt	>> MO/NO/PA/SA/SM/SO
Hersteller	>> THQ Wireless
Anbieter	>> www.vodafone.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Sprache



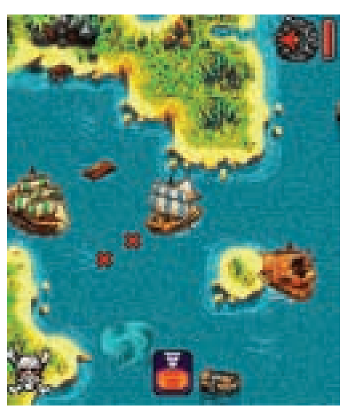
Grafik 8 von 10
Sound 4 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Gefühlvolle Steuerung und illegale Rennen garantieren in „Moto GP 3" aufregende Kopf-an-Kopf-Rasereien.

Pirates Ahoy

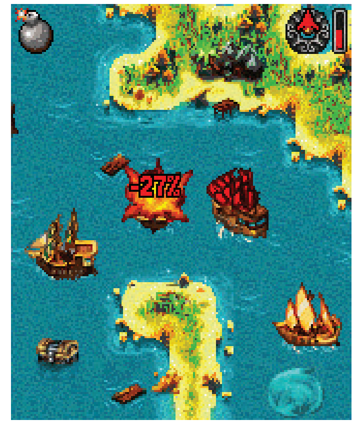
Denken >> Runden-Strategie

Hisst die Segel und macht die Kanonen klar, denn in der Karibik kämpfen bis zu vier Piraten wie Seebär Wood und Bonny LaGrace um die Vorherrschaft: Ihr spielt gegen KI-Freibeuter oder Freunde, in letzterem Fall macht Euer Handy die Runde. Denn in den spannenden Seeschlachten erteilen die Kapitäne abwechselnd ihre Kommandos. Erst bestimmt Ihr den Kurs, dann könnt Ihr in vier Stärken die Segel setzen. Der kluge Seemann kalkuliert außerdem den Wind ein und weicht Riffen sowie Strudeln aus. Das klingt kompliziert, ist aber ganz einfach: Die komplette Navigation klappt mit nur einer Taste!



Wenn Ihr dem Feind zu nahe kommt, rammt ihn statt zu ballern.

Eure Widersacher nehmt Ihr mit den Kanonen unter Beschuss, jede Runde dürft Ihr eine Breitseite abfeuern. Wer nebenbei in den Wellen fischt, kann vier Extras an Deck ziehen: Das zusätzliche Segel beugt ungünstigen Windverhältnissen vor, Munition ermöglicht beim nächsten Angriff eine doppelte Kanonensalve und mit den Rumpfplanken lässt sich Euer Schiff reparieren. Pechvögel ziehen dagegen eine Bombe aus dem Wasser – die reißt Euch ein dickes Loch in den Rumpf. Detaillierte Soundeffekte und Schunkelmelodien untermalen die unkomplizierten Kämpfe.



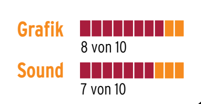


Vor allem in den Schlachten gegen mehrere Piratenschiffe ist clevere Navigation wichtig: Wer sich zwischen die Fronten manövriert, überlebt keine zwei Runden.

Obwohl die Inselwelten aus dem Zufallsgenerator kommen und die Extras nicht gerade vielfältig sind, entwickeln sich in "Pirates Ahoy" trickreiche Gefechte. Ihr könnt den Feind z.B. dank günstigem Wind abhängen, zwei Widersacher gegeneinander ausspielen und mit frischen Planken auch mal überlegen auf Frontalkurs gehen – beim Rammen werden beide Schiffe beschädigt. Für Abschüsse und gewonnene Runden kassiert Ihr Gold, das in einer Highscore-Liste gespeichert wird.



Pirates Ahoy	
Unterstützt	>> MO/NO/PA/SA/SH/SM/SO
Hersteller	>> Handy-Games
Anbieter	>> www.handy-games.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Sprache, Mehrspieler-Modus



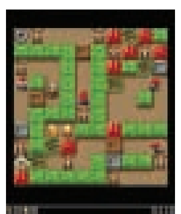


SPIELSPASS

Turbulente wie unkomplizierte Seeschlachten, die bis zu vier Strategen auf einem Handy zocken.

Wallace & Gromit

Reaktion >> Geschicklichkeit



Den Winz-Hund könnt Ihr kaum erkennen.

Auch im Sammelspiel zum Animationsfilm verwüsten Hasen die Gärten der Gemüsezüchter, Gromit nimmt die Sache selbst in die Pfote: Ihr wandert durch grafisch spartanische Garten-Labyrinthe, sackt die Hasen ein und nehmt Euch dabei vor Bienen und Gartenzwergen in Acht.
Leider sind die Levels einfallslos arrangiert, deshalb spielt sich die Schädlingsbekämpfung ziemlich eintönig. Wegen der Mini-Grafik kommen auch Fans der Figuren kaum auf ihre Kosten.

Unterstützt	>> MO/NO/PA/SA/SH/SM/SO
Hersteller	>> Frontier
Anbieter	>> www.jamba.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

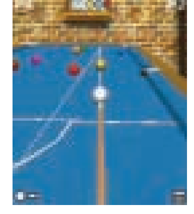
Grafik 4 von 10
Sound 5 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

Sammelfieber: Dem flachen Labyrinth-Spiel fehlt der Witz der Kino-Vorlage.

3D Pool Urban Hustle

Sport >> Billard



Die Linie hilft Euch beim Zielen.

In dieser Billard-Simulation fordert Ihr KI-Spieler und Freunde in verrauchten Kneipen von London, New York und LA heraus. Dabei beachtet Ihr die lokalen Regeln und füllt mit Wetten die Taschen Eures Zockers. Ihr könnt nicht nur auf Sieg, sondern auch auf das Gelingen einzelner Tricks setzen. 3D-Grafik, Replays und Ziellinie setzen die entspannten Matches realistisch wie komfortabel in Szene.

Unterstützt	>> MO/NO/PA/SA//SO
Hersteller	>> I-Play
Anbieter	>> www.iplay.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 8 von 10
Sound 6 von 10

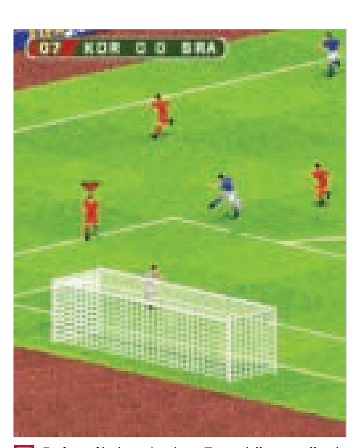


Komfortables, aber unpräzises 3D-Billard – zu geringe Auflösung.

FIFA 2006 Mobile

Sport >> Fußball

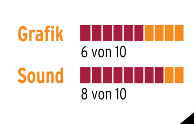
Das berühmte Fußballspiel von Electronic Arts kommt fürs Handy: 32 internationale Teams treten zu Freundschaftsspiel, Turnier, Meisterschaft und Elfmeterschießen an. Dabei steuert Ihr die Sportler aus isometrischer Perspektive über den Rasen. Steuerung und Zuspiel klappen vorbildlich, es mangelt aber schon mal an der Übersicht. Bei weiten Schüssen verliert Ihr den kleinen Ball aus den Augen; und wenn die Spieler mit gleichfarbigem Trikot durcheinander wuseln, spielt Ihr schon mal den falschen Kollegen an. Und Teamplay ist wichtig, denn wer ein Tor schießen will, muss sich auch auf dem LCD gehörig anstrengen. Einfach aufs Tor zulaufen und das Leder reinbolzen klappt nur in Ausnahmefällen. Für Stadion-Atmosphäre und eine ansprechende Präsentation sorgen Soundeffekte und der Kommentator (spricht nur die Spielernamen).



Rein mit dem Leder: Torschüsse müsst Ihr mit flinkem Zuspiel vorbereiten.



FIFA 2006 Mobile	
Unterstützt	>> MO/NO/SA/SO
Hersteller	>> Electronic Arts
Anbieter	>> www.vodafone.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine



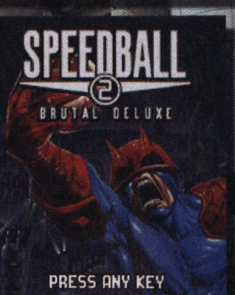


SPIELSPASS

Dank dynamischer Ballwechsel und Kommentator erlebt Ihr stilechte Länderspiele mit Stadion-Atmosphäre.



SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE










Coole Games in t-zones:





ZUMA
SMS CODE: zuma1
Nur3,99 Euro!
Kategorie "Fun & Lifestyle"

ANCIENT EMPIRES II



ANCIENT EMPIRES II
SMS CODE: aempires2
Nur 4,99 Euro!
Kategorie "Adventure & RPG"





GETTING UP
SMS CODE: ecko3
Nur 4,99 Euro!
Kategorie "Action"



Für Kunden von

T · · Mobile · · ·

Download per W@P

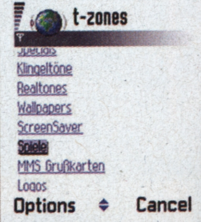
1. Im Handy Menü t-zones starten.
2. Dort auf Downloads / Games klicken.
3. Kategorie auswählen.
4. Game aussuchen und downloaden.

Download per SMS*

1. SMS Code an die 2222.
2. Empfangene Mitteilung öffnen.
3. Online den Download abschliessen.





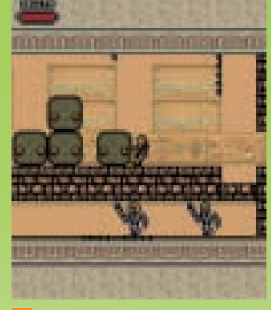



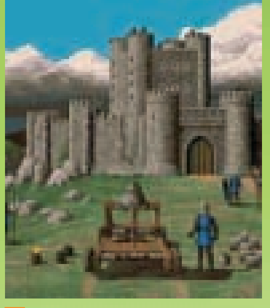
get glu'd to mobile entertainment

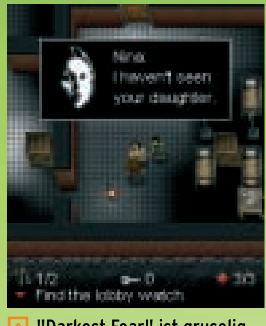
www.glu.com



UNTERWEGS IM ABENTEUERLAND


Lara macht den Weg frei: "Tomb Raider: The Osiris Codex" strotzt vor kniffligen Aufgaben.


In "Defender of the Crown" beweist Ihr Eure Kampfkünste in Schlacht und Ritterturnier.



"Darkest Fear" ist gruselig, die dunkle Optik erfordert ein kontraststarkes Display.



Die Ermittlungen von "Akte X: The Deserter" leitet Ihr entspannt mit Text-Menüs.


Kino-Fans planen in "Madagascar: Going Wild" den perfekten Zoo-Ausbruch.

Drachen besiegen und holde Maiden retten: Abenteuerspiele beleben Euer Handy mit exotischen Fantasiewelten!

Die meisten Handy-Spiele sind für kurze Pausen konzipiert: Eine Runde in der Formel 1 oder ein schnelles Feuergefecht (siehe letzte *Mobile Gamer*) dauern nur wenige Minuten. Aber was ist mit verregneten Urlaubstagen oder stundenlangen Zugfahrten? Wer langfristige Unterhaltung sucht, besorgt sich ein Abenteuerspiel: Dabei habt Ihr die Wahl zwischen den meist actionlastigen Adventures sowie Rollenspielen, in denen Ihr selten unter Zeitdruck steht.

Action-Adventures

Die berühmteste Abenteuerserie aller Spielmaschinen lässt sich auch auf dem Handy nicht lumpen: In drei exklusiven "Tomb Raider"-Episoden steuert Ihr Lara Croft durch antike Tempel und unterirdische Gewölbe. Im Gegensatz zum Konsolen-Vorbild sind dabei aber Ballereien Nebensache, stattdessen fordern die zahlreichen Rätsel Euren Grips – nur wer Computer korrekt verkabelt, Schutz vor Laserstrahlen sucht und Kisten stapelt, darf bis zum Schatz vordringen. Wer lieber in mittelalterlichen Kerkern die Klingen kreuzt, sollte dagegen "Fantasy Warrior 2" nicht verpassen: Hier stöbern Vampirgräfin Vera und Ritter Rento nach den vier Teilen der Onyx-Krone. Dabei müssen sie zahlreiche Monster in Echtzeitkämpfen aus dem Weg räumen, was in einer weitläufigen Arena geschieht. Ihr habt also jede Menge Platz, um Skelette und Zaubergnome taktisch zu bekämpfen. Dazu entscheidet Ihr Euch zwischen den Versionen 'Good' und 'Evil', die jeweils die Geschichte eines Helden erzählen und entsprechend in düsteren bzw. farbenfrohen Welten spielen. Grafisch aufwändiger, aber recht umständlich zu steuern ist die "Ancient Ruins"-Serie: Die isometrischen Katakomben strotzen vor Fallen und Artefakten, zwischendrin warten auch einige Kämpfe. Allerdings habt Ihr jede Episode schon nach einer halben Stunde durchgezockt. Wer gern rätselt und gruselt, sollte mit der Taschenlampe durchs Spukhaus von "Darkest Fear" schleichen, das die Handlung mit Animations-Sequenzen erzählt.

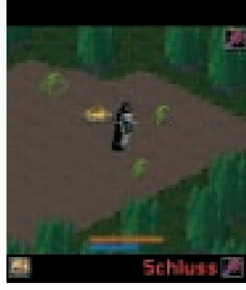
Neben den Action-Adventures gibt's auch wenige Abenteuer ohne Echtzeitstress: "Akte X: The

Deserter" und "The Paper Menace" erzählen die Handlung mit Text, dabei müsst Ihr clever kombinieren – für Leseratten.

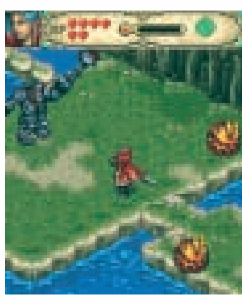
Rollenspiele

Wer lieber mit einer ganzen Heldentruppe auf Schatzsuche geht, greift zum Rollenspiel: Hier stehen Handlung und taktische Kämpfe im Mittelpunkt, die meist in Rundenkämpfen ausgetragen werden. Außerdem lassen sich die Helden in zufälligen Monsterbegegnungen trainieren, so können sich Einsteiger auf Obermotzkämpfe vorbereiten. Der berühmteste Vertreter ist "Das schwarze Auge" (kurz "DSA"), welches sich das komplexe Rollenspiel-System der gleichnamigen Pen&Paper-Serie zum Vorbild nimmt. Dabei erforscht Ihr die spannenden Abenteuer in Text und Bildern, das liegt nicht jedem Zocker. Wenn Ihr Bitmap-Rollenspiele mit Vogelperspektive und klassischer "Rette die Heimat"-Handlung bevorzugt, entscheidet Ihr Euch besser für die "Quest for Alliance"-Serie: Etwas Erfahrung ist hier aber Voraussetzung, denn die Einführung ist knapp ausgefallen.

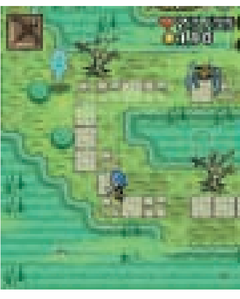
Ihr sucht ein Abenteuer mit lernfähigen Helden, aber auch etwas Action? In den isometrischen Kerkern von "Might & Magic" und "Baldurs Gate" bekämpft Ihr Drachen und Untote in Echtzeit.



"Baldurs Gate" steht seinen isometrischen Kollegen vor allem grafisch nach.



Exklusiv-Abenteuer: "Might & Magic" hat mit dem PC-Vorbild wenig gemeinsam.





Licht- und Schattenwelt: "Fantasy Warrior 2" gibt's in den Versionen "Good" (links) und "Evil" (rechts).

Online-Streifzüge

Es gibt auch Abenteuer mit Internet-Verbindung; so können mehrere Spieler gemeinsam Ungeheuern entgegentreten. Beide Titel dürft Ihr kostenlos ausprobieren. In deutscher Sprache erhältlich ist "Tibia ME" (www.tibiame.com), dank vorgefertigter Phrasen klappt der Chat auch mit Spielern aus Übersee. Von "Fantasy Worlds: Rhynn" existiert bislang nur eine Demoversion: Besorgt Euch das Abenteuer auf www.awaredreams.com und lasst Euch vom Newsletter informieren. *oe*

Action-Adventures

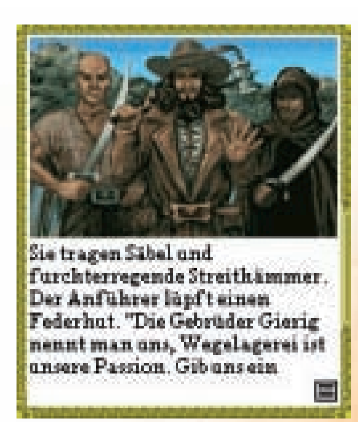
Name	Hersteller	Echtzeit-Action	Wertung
Akte X: The Deserter	Elkware	Nein	7 von 10
Akte X: The Lions Den	Elkware	Ja	6 von 10
Ancient Ruins Part 1-6	HandyGames	Ja	6 von 10
Calling Yuki	Microforum	Ja	4 von 10
Darkest Fear	Rovio Mobile	Ja	8 von 10
Death Trap	Funmobile	Ja	5 von 10
Defender of the Crown	O2	Ja	6 von 10
Fantasy Warrior	Sumea	Ja	6 von 10
Fantasy Warrior 2 - Evil	Sumea	Ja	8 von 10
Fantasy Warrior 2 - Good	Sumea	Ja	8 von 10
Madagascar: Going Wild	Eurofun	Ja	6 von 10
Scooby-Doo 2: Dark Dungeons	Glu Mobile	Ja	7 von 10
The Paper Menace	Elkware	Nein	8 von 10
Tomb Raider: Elixir of Life	IOMO	Ja	8 von 10
Tomb Raider: Quest for Cinnabar	IOMO	Ja	8 von 10
Tomb Raider: The Osiris Codex	IOMO	Ja	8 von 10

Rollenspiele

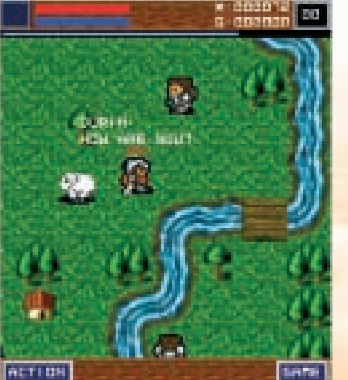
Name	Hersteller	Online	Wertung
Baldurs Gate	Sorrent	Nein	5 von 10
DSA Absolute Macht	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Blutrache	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Dämonenfluch	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Drachenfeuer	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Feuer und Asche	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Gefährliches Erbe	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Grabräuber	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Himmelsbrand	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Nedime	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Schwerter und Rosen	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Sumpf des Verderbens	Elkware	Nein	8 von 10
DSA Unter Piraten	Elkware	Nein	8 von 10
Dungeon Storm	Digital Bridges	Nein	6 von 10
Fantasy World: Rhynn	Aware Dreams	Ja	-
Might & Magic	Gameloft	Nein	8 von 10
Mystic Islands 2	MDES	Nein	7 von 10
Quest for Alliance	MediaPlazza	Nein	6 von 10
Quest for Alliance 2	MediaPlazza	Nein	7 von 10
Sacred	Elkware	Nein	6 von 10
Tibia ME	CipSoft	Ja	-

Kampftechniken

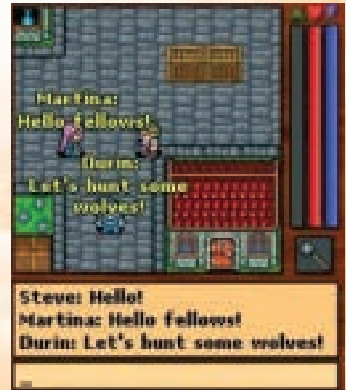
Abenteuerpunkte	127	
22 AP	AT	PA
Anderthalbhänder	0	0
Dolche	2	1
Fechtwaffen	0	0
Hiebwaffen	4	0
Infanteriewaffen	3	0
Kettenwaffen	0	0
Säbel	0	0
Schwerter	0	0
Speere	0	0
Stäbe	0	0
Zweihand-Hiebwaffen	7	3
Zweihand-Schwerter	0	0
Kosten		



Komplexe Handlung und das umfangreiche Rollenspielsystem erfordern massig Text: "Das Schwarze Auge: Dämonenfluch" lässt sich nicht in Echtzeit erforschen.



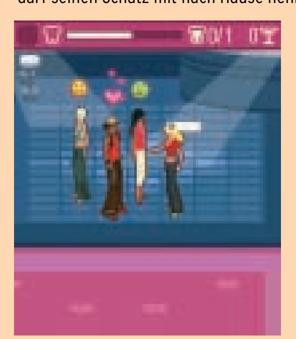
Gönnt Euch einen ersten Blick auf "Fantasy Worlds: Rhynn", vergesst aber nicht die steigende Handy-Rechnung!



Mit vorgegebenen Nachrichten klappt die internationale Kommunikation problemlos: "Tibia ME".

Simulierte Liebschaften

Spannende Abenteuer kann man nicht nur in Wald und Höhlen erleben, sondern auch beim Flirt am Pool und im Nachtclub. Selbst das klappt auf dem Handy: In Liebessimulationen wie "Powerbabe Flirt Club" und "Singles 2" zählt nicht die Kunst des Kampfes, sondern die der Schmeichelei – nur wer die Mädels mit flotten Sprüchen und Tanzschritten beeindruckt, darf seinen Schatz mit nach Hause nehmen!



Flirten bis der Arzt kommt: In "Powerbabes Flirt Club" trinken die Spieler schon mal einen über den Durst.



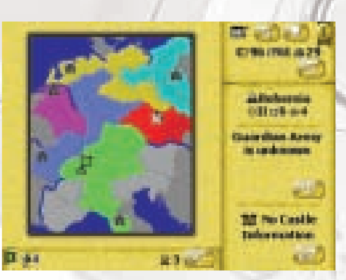
Ohne anständiges Verhalten geht gar nix: "Singles 2" ist eine vereinfachte Version des gleichnamigen PC-Titels.



Pocket-PC-Power >>

Die mittelalterlichen Schlachten von "Medieval Heroes 2" nehmen sich die PC-Strategieserie "Heroes of Might and Magic" zum Vorbild: Sechs Heere kämpfen um die Vorherrschaft in Europa. Dabei wählt Ihr aus fünf Szenarien, die sich vor allem durch ihren Umfang unterscheiden. Zu Spielbeginn gilt es, Truppen kaufen, sie verlegen und in feindliche oder unbesetzte Gebiete einfallen.

Für die Echtzeit-Kämpfe wird in ein Schlachtfeld umgeblendet, das in Hexfelder unterteilt ist. Je nach Situation startet Ihr eine Großoffensive oder nutzt einzelne Einheiten wie Bogenschützen und Reiter, um taktisch wichtige Stel-


Die Karte: Je weniger Provinzen sie hat, desto kürzer der Feldzug.

und ihnen neue Talente beibringt. In den eroberten Landstrichen erbeutet Ihr zudem Gold, Eisen und Fels, die Ihr in neue Truppen und Infrastruktur investiert. Neben den schützenden Festungen dürft Ihr in Euren Ländereien auch Banken und Märkte errichten und so die Wirtschaft ordentlich ankurbeln. Geheime Operationen wie Spionage, Raubzüge und Anschläge hinter den feindlichen Linien runden die taktischen Möglichkeiten ab. "Medieval Heroes 2" ist ein komplexes Strategiespiel, das Neulinge mit Vorsicht genießen sollten – die Einführung ist recht knapp und die Grafik karg.

Medieval Heroes 2

Denken >> Strategie

MOBILE GAMER SPIEL DES MONATS POCKET-PC

Ladet die Katapulte: Arcona Magi würzt Runden-Strategie mit Echtzeit-Offensiven!

die maximal 90 Provinzen zu erschließen, anschließend kämpfen die Streitmächte um ihre Territorien. Dies funktioniert rundenweise; jedes Heer darf der Reihe nach lungen zu erobern. Die insgesamt zehn Truppentypen kontern sich gegenseitig aus – so kann der Reiter leicht den Schützen niederschmettern, muss sich aber vor Soldaten mit Speeren in Acht nehmen. Neu in "Medieval Heroes 2" sind vor allem die Erfahrungspunkte, mit denen Ihr die Kampfkraft Eurer Truppen verbessert

Medieval Heroes 2	
Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Arcona Magi
Link	>> www.medievalheroes.com
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung

Multiplayer	1-6 Spieler, 8 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10
SPIELSPASS	8 von 10

Es geht auch mit Action: Die spannenden Feldzüge sind zwar technisch simpel, aber strategisch komplex.


Offensivspiel: Auf offenem Feld überrumpelt Ihr die feindlichen Truppen.



Die Schlachten um Burgen sind besonders knifflig: Erst nehmt Ihr Euch die Katapulte auf den Türmen vor, dann die eingeschlossenen Verteidiger – nutzt den Pfeilhagel!

Erstes MMO-RPG für Pocket-PC

Der russische Entwickler Nikita bringt Rollenspieler zusammen: In der PC-Umsetzung „Sphere" können jetzt auch PPC-Abenteurer via Internet gemeinsam eine mittelalterliche 3D-Welt in Echtzeit erforschen. Die Software ist gratis, der Betrieb erfordert aber einen kostenpflichtigen Account sowie Kenntnisse der russischen Sprache – eine englische Version ist bislang nicht angekündigt.



MDA Pro kommunziert mit UMTS, GPRS und WLAN

Mehr als nur ein Taschen-PC, der Neuling von T-Mobile vereint Handy und Laptop: Wer auf dem Pocket-PC professionell arbeiten und spielen will, besorgt sich den MDA Pro. UMTS, WLAN, Mobilfunk und die ausklappbare Tastatur garantieren flotte Kommunikation. Außerdem besitzt das 'Handyheld' Stereo-Lautsprecher und zwei Kameras.

Spielhallenfutter von Namco

Namco bringt Arcade-Klassiker auf Pocket-PC: „Dig Dug" kommt in Original-Auflösung und mit allen 250 Levels auf Euer Display. Wie „Pac-Man", „Ms. Pac-Man", „Galaga", „Galaxian" und „Mappy" kostet die gute Umsetzung als Download rund 10 Euro (z.B. www.handango.com).



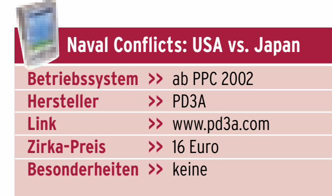
Naval Conflicts: USA vs. Japan

Denken >> Strategie

Wem "Medieval Heroes 2" zu kompliziert ist, der entscheidet sich für "Naval Conflicts": Hier kommandiert Ihr wahlweise japanische oder amerikanische Schiffe in Seeschlachten des Zweiten Weltkriegs. Das funktioniert wie das Pen&Paper-Spiel "Schiffe versenken": Man platziert seine Schlachtschiffe und Flugzeugträger auf der eigenen Seite der Seekarte und feuert dann blindlings oder mit System ins feindliche Gewässer. Der Entwickler würzt das simple Spielprinzip aber mit taktischen Finessen: So könnt Ihr zielsuchende Torpedos abschießen, flächendeckendes Bombardement aus der Luft anfordern und Kampfjäger einsetzen. Außerdem gibt's auf den Seekarten Inseln, die z.B. die Schiffe dahinter vor Torpedos schützen. 40 Schlachtfelder sowie zufällig arrangierte Gebiete sorgen für die nötige Abwechslung: "Naval Conflicts" ist ideal für den Strategie-Einstieg.



Bombergeschwader im Einsatz: Je nach Flotte verfügt Ihr über individuelle Spezialattacken.



Naval Conflicts: USA vs. Japan

Betriebssystem >>	ab PPC 2002
Hersteller >>	PD3A
Link >>	www.pd3a.com
Zirka-Preis >>	16 Euro
Besonderheiten >>	keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10



7 von 10 SPIELSPASS

„Schiffe versenken" & mehr: Vielfältige Gewässer und neue Waffen sorgen für frischen Wind und Abwechslung.

M-Team

Action >> Shoot'em-Up



Aliens überfallen die Erde und nur die drei Superhelden des M-Teams können sie retten. In dem horizontal scrollenden Ballerspiel entscheidet Ihr Euch zwischen drei Figuren, die sich durch Kraft und Schnelligkeit sowie Supertalente (z.B. Bombe und Superschild) unterscheiden. Die Steuerung per Stylus klappt hervorragend, die 13 Levels können weniger überzeugen: Hintergrundmusik fehlt und statt in einfallsreichen Formationen zu fliegen, hüllen Euch die Feinde in frustiges Kreuzfeuer.

Betriebssystem >>	ab PPC 2002
Hersteller >>	Viex
Link >>	www.viex.org
Zirka-Preis >>	12 Euro
Besonderheiten >>	keine

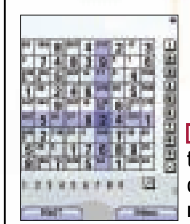
Multiplayer
Grafik 6 von 10
Sound 3 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

Solide Ballerei mit origineller Stift-Steuerung, aber höllischem Streufeuer.

Sudoku

Denken >> Knobelspiel



Ganz schön trocken: In „Sudoku" spielt Ihr mit Zahlen.

Zeitgleich mit Sonys "Go! Sudoko" (Seite 59) bringt Astraware die PPC-Umsetzung des berühmten Zahlenrätsels. Das Spielfeld besteht aus neun Blöcken mit je neun Feldern, in die Ihr die Zahlen eins bis neun füllt – jeder Block, jede Spalte und jede Zeile darf die Zahlen 1 bis 9 nur einmal aufweisen. Schwierig wird das ganze durch vorgegebene Zahlen. Neben den vordefinierten Aufgaben verfügt "Sudoku" über einen Level-Generator sowie einen automatischen Rätsellöser.

Betriebssystem >>	ab PPC 2002
Hersteller >>	Astraware
Link >>	www.palmsudoku.com
Zirka-Preis >>	8 Euro
Besonderheiten >>	deutsche Sprache

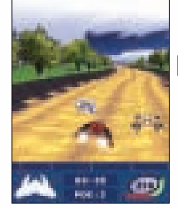
Multiplayer
Grafik 1 von 10
Sound 1 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Kaum Sound und Farbe: Trockene Umsetzung der Zahlen-Grübelei.

Fast Future Race

Rennspiel >> Arcade



Wer die CPU-Piloten besiegen will, muss sich gleich zu Beginn Vorsprung sichern.

Das Gleiterrennen von PocketNew protzt mit rasanter 3D-Grafik, wuchtigen Techno-Beats und drei Spiel-Modi: Ihr absolviert eine Meisterschaft, rast bei illegalen Duellen durch öffentlichen Verkehr und erlebt wilde Verfolgungsjagden. Dabei müsst Ihr höllisch schnell reagieren, sonst schrammt Ihr an den Banden – das kostet wertvolle Sekunden. Die Strecken sind allerdings recht eng, deshalb kommen Einsteiger auch bei niedrigem Schwierigkeitsgrad den CPU-Flitzern kaum hinterher.

Betriebssystem >>	ab PPC 2002
Hersteller >>	Pocket New
Link >>	www.pocketnew.net
Zirka-Preis >>	8 Euro
Besonderheiten >>	keine

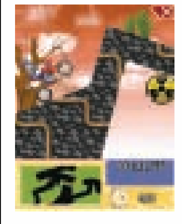
Multiplayer
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Unheimlich rasantes und daher schwer zu kontrollierendes Gleiterrennen.

Moto Gear

Sport >> Motocross



Steigungen könnt Ihr langsam nehmen oder als Schanze nutzen.

Wer in "Moto Gear" Vollgas gibt, endet im Staub: In dem trickreichen Rennen müsst Ihr die komplexe Motocross-Physik genau ausloten und jeden Sprung mit feinfühligen Steuermanövern meistern – ganz schön knifflig! Für dezente Abwechslung sorgt nur die Suche nach Zahnrädern, interaktive Hindernisse wie Wippen & Co. gibt es nicht. Die derzeit über 100 Levels ladet Ihr in Packs herunter, zudem lassen sich Replays ins Internet stellen – beeindruckt andere Spieler mit Euren Stunts.

Betriebssystem >>	ab PPC 2003
Hersteller >>	Mobirate
Link >>	www.mobirate.com
Zirka-Preis >>	12 Euro
Besonderheiten >>	Online-Funktionen

Multiplayer
Grafik 6 von 10
Sound 5 von 10



6 von 10 SPIELSPASS

Crossrennen mit gefühlvoller Physik, massig Levels und Replay-Datenbank.

Popper Z

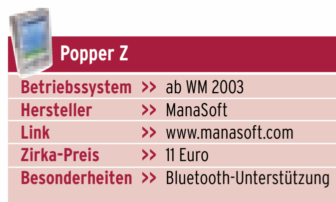
Action >> allgemein

Das explosive "Popper Z" ist eine militärische Variante von Hudsons "Bomberman": Ihr stürmt mit Eurem Soldaten 30 Kampfgebiete, die ein bis mehrere Bildschirme groß sind. Dabei legt Ihr Bomben, die nach wenigen Sekunden nahe Mauern und Feinde zerschmettern. Außerdem sammelt Euer Einzelkämpfer zahlreiche Extras, die z.B. seine Schnelligkeit und die Reichweite der Explosionen verbessern. Für Abwechslung sorgen nicht nur mächtige Obermotze, sondern auch 'Prisoners of War' (POWs): Diese Kriegsgefangenen müsst Ihr von ihren Ketten befreien. Deshalb ist beim Sprengeinsatz Vorsicht geboten, schließlich wollt Ihr keine Leichen einsammeln.

Neben dem Solo-Abenteuer unterstützt "Popper Z" auch Vierspieler-Gefechte per Bluetooth, sofern die Hardware vorhanden ist. Die Verbindung klappt sowohl mit der Pocket-PC- als auch der Smartphone-Variante des Spiels.



Euer Pocket-PC hat kein Steuerkreuz? „Popper Z" lässt sich wahlweise über ein virtuelles Joypad spielen.



Popper Z

Betriebssystem >>	ab WM 2003
Hersteller >>	ManaSoft
Link >>	www.manasoft.com
Zirka-Preis >>	11 Euro
Besonderheiten >>	Bluetooth-Unterstützung

Multiplayer: 1-4 Spieler, 9 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Spaßiger „Bomberman"-Clone, bei dem Ihr zur Abwechslung auch mal Rücksicht nehmen müsst.



Movies & mehr >>



USA 2005 • 144 Minuten
Genre: Historien-Drama • Regie: Ridley Scott
Darsteller: Orlando Bloom, Eva Green, Jeremy Irons
FSK: ab 12 Jahren

Film: Ridley Scott inszenierte mit "Königreich der Himmel" ein bildgewaltiges Historien-Ritter-Epos, das Genre-Kollegen "Troja" oder "King Arthur" alt aussehen lässt. Die Klasse seines Oscar-prämierten Sandalenfilms "Gladiator" erreicht die 150-Millionen-Dollar-Produktion aber nicht – zu groß

MOBILE GAMER FILM DES MONATS UMD-VIDEO

Königreich der Himmel

sind die Dramaturgie-Defizite, zu viele Fragen bezüglich Entwicklung von Story und den vielen Figuren bleiben offen.

Dieser Umstand verwundert nicht, kürzte Ridley Scott sein Werk fürs Kino doch um satte 90 Minuten (ein 220 Minuten langer Director's Cut ist für DVD geplant). Fast im Zeitraffer steigt Franzose Balian (Orlando Bloom) im Jahr 1186 vom Schmied zum Kreuzritter auf – und begibt sich auf die Reise nach Jerusalem. Dort verliebt sich der schwertgewandte Jüngling erst in die hübsche Prinzessin Sybilla (für Leid und Liebe) und muss dann die heilige Stadt vor Angreifern beschützen (für Action und Krawall).

6 von 10

UMD-Faktor: Wie im Kino gibt es den Film im Cinemascope-Format (schwarze Balken im PSP-Display). Die englische Sprachfassung ist mit dabei, Extras sucht Ihr aber trotz des stolzen Preises von 30 Euro vergeblich. Zum Vergleich: die Doppel-DVD mit Mega-Ausstattung kostet gerade mal 25 Euro.

1 von 10

Außerdem im November



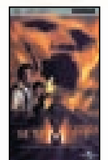
Hulk
USA 2003, 133 Minuten, Action

Durch Gammastrahlen mutiert Atomphysiker Dr. Banner zum grünen Monstergoblin Hulk. Bald hat er die Armee am Hals.



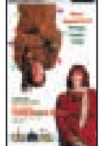
Riddick
USA 2004, 114 Minuten, SciFi

Outlaw Riddick ist die letzte Hoffnung der Galaxie: Kann er die zerstörerische Sekte der Necromonger aufhalten?



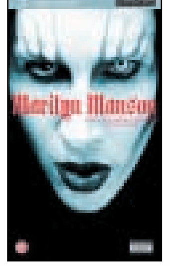
Die Mumie
USA 1998, 120 Minuten, Action

Ein verfluchter Hohepriester sorgt in Ägypten für allerlei Aufruhr – denn er will seine Ex wieder zum Leben erwecken.



Verrückte Weihnachten
USA 2004, 95 Minuten, Komödie

Statt des verdienten Weihnachtsurlaubs bricht am Heiligabend über Familie Krank das totale Chaos herein.



USA 2005
80 Minuten
Genre: Musik
Künstler: Marilyn Manson, John 5, M.W. Gacy, Ginger Fish, Twiggy Ramirez
FSK: ab 16 Jahren

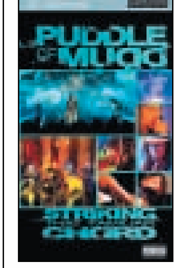
Marilyn Manson: Guns, God & Government

Musik: Ihr konntet den Schock-Rocker während seiner Welttournee (1999-2001) nicht live erleben? Die UMD sorgt für Abhilfe: 17 Songs, zusammengeschnipselt aus weltweiten Auftritten, laden zu exzessiven Tanzeinlagen ein. Natürlich dürfen Ghothic-Hits wie "Rock is dead" oder "The beautiful People" nicht fehlen. Kurios: die DVD ist trotz identischem Inhalt erst ab 18 freigegeben.

6 von 10

UMD-Faktor: Einzelne Szenen wirken etwas breitgezogen – scheinbar wurden manche Aufnahmen vom Vollbild- ins 16:9-Format konvertiert. Die 29-minütige Tourdoku kennen wir bereits von der DVD.

5 von 10



USA 2005
85 Minuten
Genre: Musik
Künstler: Wesley Reid Scantlin, Paul Phillips, Greg Upchurch
FSK: frei

Puddle of Mudd: Striking that familiar Chord

Musik: Noch mehr Rock-Musik auf UMD. Auch die Post-Grunger von "PoM" entdecken das neue Mini-Format und bescheren uns den Mitschnitt eines Gigs im L.A. Key Club. Dabei brennen die vier Jungs einen Hit nach dem anderen ab – "Blurry", "She hates me" und "Away from me" sind natürlich mit von der Partie. Also, UMD in die PSP, Kopfhörer aufgesetzt (mit den PSP-Lärmern macht es keinen Spaß) und die nächste Zugfahrt ist gerettet.

7 von 10

UMD-Faktor: Wie auf der DVD dürft Ihr knapp zwanzig Minuten lang den Akustik-Bonustracks "Blurry", "Think", "Drift and Die" sowie "Away from me" lauschen.

4 von 10



USA 2005
106 Minuten
Genre: Fantasy/Comic
Regie: Tim Story
Darsteller: Chris Evans, Michael Chiklis, Jessica Alba
FSK: ab 12 Jahren

Fantastic Four

Film: Kaum ermöglichen es moderne CGI-Effekte, kreucht und fleucht fast jeder Sprechblasen-Weltretter über die Kino-Leinwand. Doch im Gegensatz zu Elektra oder Catwoman gelingt den Fantastic Four ein Auftritt per excellence: Ihr actionreicher Kampf gegen einen fiesen Metall-Mutanten fordert nicht nur die 'Special Moves' des Gummimanns, des Steinmenschen, der lebenden Fackel und der unsichtbaren Süßen – sondern besticht durch Selbstironie und coole Gags.

8 von 10

UMD-Faktor: Das Cinemascope-Kinoformat wurde dem PSP-Display angepasst. Auf die umfangreichen Extras der DVD müsst Ihr verzichten.

1 von 10



Hongkong 2004
99 Minuten
Genre: Action
Regie: Stephen Chow
Darsteller: Stephen Chow, Yuen Wah, Yuhen Qui
FSK: ab 12 Jahren

Kung Fu Hustle

Film: Shanghai in den 40ern. Kleinganove Sing möchte in die berühmt-berüchtigte Axt-Gang aufgenommen werden. Vorher muss er jedoch seine Kampfkraft unter Beweis stellen – der Auftakt einer irrwitzigen Martial-Arts-Schlacht. Abstruse Charaktere wie eine Hausbesitzerin mit tödlichem Stimmorgan geben Slapstick-Einlagen vom Feinsten (die 'rasend' schnelle Verfolgungsjagd der Vermieterin und Sing dürfte bald Kult-Status erreichen) die Klinke in die Hand.

9 von 10

UMD-Faktor: Der Trailer stellt das einzige Extra dar, darüber hinaus ist nur die chinesische Sprachfassung mit dabei. Das Cinemascope-Bild wurde auf 16:9 umformatiert.

2 von 10



USA 2004
123 Minuten
Genre: Öko-Thriller
Regie: Roland Emmerich
Darsteller: Jake Gyllenhaal, Dennis Quaid
FSK: ab 12 Jahren

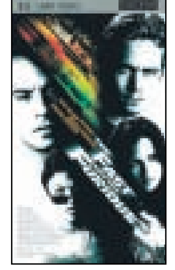
The Day after Tomorrow

Film: Aufgrund eines abrupten Klimawandels versinkt die komplette Nordhalbkugel in Schnee und Eis. Während die Amerikaner nach Mexiko flüchten, begibt sich Klimaforscher Jack Hall (Dennis Quaid) auf die gefährliche Reise nach New York – denn dort wartet sein Sohnemann auf Rettung. Nach "Independence Day" fackelt Weltuntergangs-Spezialist Roland Emmerich wieder eine Zerstörungs-Orgie der Superlative ab: Ob Wirbelstürme in Hollywood oder eine Flutwelle in Manhattan, an Action-Szenen mangelt es nicht. Doch erst die leisen Töne, vor allem Kritik gegenüber der US-Umweltpolitik, runden den Öko-Thriller ab – perfekte Unterhaltung.

9 von 10

UMD-Faktor: Von den zahlreichen Extras der DVD fehlt auf UMD jede Spur. Das Bild wurde von 2,35:1 auf das PSP-Seitenverhältnis 1,78:1 umformatiert.

1 von 10



USA 2001
103 Minuten
Genre: Auto-Action
Regie: Rob Cohen
Darsteller: Vin Diesel, Paul Walker, Michelle Rodriguez
FSK: ab 16 Jahren

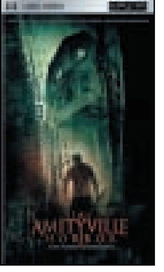
The Fast and the Furious

Film: Statt in einem Vorort von Los Angeles brav seinen Rasen zu mähen, mäht Raser Dominic ("Triple X"-Held Vin Diesel) mit seiner aufgemotzten Karre lieber über die Highways der Ami-Metropole. Nach ein paar spektakulären Überfällen auf Trucks gerät seine Raser-Gang ins Visier der Gesetzeshüter. Doch Brian (Paul Walker), Dominics neuer Beifahrer-Freund, entpuppt sich als Cop-Spitzel. Natürlich dient die tiefergelegte Story nur als Aufhänger für rasante Verfolgungsjagden, knapp geschürzte Mädels und coole Jungs – aber solange es wie hier Spaß macht, soll's uns recht sein.

7 von 10

UMD-Faktor: Universal belässt das Bild der UMD im 2,35:1-Kinoformat – so gehen zwar keine Informationen verloren, aber fast ein Viertel des PSP-Displays bleibt dunkel. Bonusmaterial sucht Ihr vergebens.

1 von 10



USA 2005
89 Minuten
Genre: Horror
Regie: Andrew Douglas
Darsteller: Melissa George, Ryan Reynolds, Philip Baker Hall
FSK: ab 16 Jahren

The Amityville Horror: Eine wahre Geschichte

Film: Trautes Heim, Glück allein? 1975 bezieht die fünfköpfige Familie Lutz samt Hund ein altes Anwesen – wohlwissend, dass erst ein Jahr zuvor der rote Saft der bestialisch hingerichteten Vorbewohner über die alten Holzbohlen floß. Und das finstere Grauen lässt auch die Neuankömmlinge nicht lange unbehelligt: Grausam-blutige Visionen treiben die Lutz' langsam in den Wahnsinn – ein Werk alter Geister, oder erwacht gar das Haus selbst zum Leben? Bereits 1979 verfilmte Stuart Rosenberg den auf wahren Begebenheiten beruhenden Horror-Thriller. Das Remake ist spannend, aber nicht so packend wie das Original.

7 von 10

UMD-Faktor: Das Cinemascope-Bildformat wurde auf 16:9 beschnitten, neben Deutsch und Englisch ist auch die französische Fassung enthalten. Sonst herrscht bis auf einen Trailer tote UMD-Hose.

2 von 10

Vorschau Filme >>

Datum	Titel
November	
22. November	Layer Cake
25. November	Constantine
25. November	Der Mann mit der Todeskralle
25. November	Matrix
25. November	Matrix Reloaded
25. November	Password: Swordfish
25. November	Romeo must die
Dezember	
1. Dezember	28 Days later
1. Dezember	Außer Kontrolle
1. Dezember	Der Spongebob-Schwammkopf Film
1. Dezember	Garfield
1. Dezember	Im Dutzend Billiger
1. Dezember	Jackass – The Movie
1. Dezember	Team America
1. Dezember	Top Gun
1. Dezember	U2: Rattle and Hum
6. Dezember	Big Daddy
6. Dezember	Die Reise ins Labyrinth
6. Dezember	Der dunkle Kristall
6. Dezember	Ringers: Lord Of The Fans
6. Dezember	Terminator 3
6. Dezember	Walking Tall
6. Dezember	Welcome to the Jungle
6. Dezember	White Chicks
8. Dezember	Fantastic Four
8. Dezember	Herbie – Fully Loaded
8. Dezember	U-571
8. Dezember	Verflucht
15. Dezember	Sin City

Retro-Gamer



Zwei Handheld-Systeme veröffentliche Sega in seiner Ära als Hardware-Hersteller. Nur einem davon gelang der Sprung nach Europa – und zumindest ein Achtungserfolg.

Sega Game Gear

Ab Ende der Achtziger Jahre dominierte Nintendo den Markt der tragbaren Spiele; über ein Jahrzehnt lang gelang es keinem Hersteller, die Herrschaft des Game Boy auch nur ansatzweise in Gefahr zu bringen.

Beherzte Versuche, der farblosen "Tetris"-Maschine Marktanteile abzugraben, gab es dennoch: Neben Atari bemühte sich auch Nintendos größter Rivale Sega an der Platzierung einer Mobilkonsole in den Herzen und Händen der Videospiel-Fans. Die Arbeit an 'Projekt Mercury' (die Sega-Ingenieure besaßen ein Faible für Planetennamen) begann 1989 und hatte das erklärte Ziel, den Game Boy technologisch auszustechen. Im Gegensatz zum Atari Lynx griff man dabei auf bestehende 8-Bit-Technik zurück: Segas vor allem in Europa populäre Heimkonsole Master System diente als Vorlage für das Innenleben des Handhelds. Die einzigen relevanten Unterschiede bestanden in einer geringeren Auflösung von 160 x 144 Pixeln (gegenüber 240 x 226 beim Master System) und der größeren Palette von 4.096 (statt 256) Farben.

Kasten ohne Clou

Während Ataris Lynx mit Gimmicks wie Linkshänder-Kompatibilität oder Acht-Spieler-Link bei High-Tech-Fans zu punkten versuchte, gestalteten sich Design und Funktionalität des Game Gear bodenständiger. Neben dem Steuerkreuz kamen beim Spielen zwei Action-Buttons zum Einsatz, gerade mal eine Funktionstaste wurde geboten – der himmelblaue Startknopf. Zwar ließ sich auch beim Game Gear über einen Erweiterungsschacht ein separat erhältliches Link-Kabel anschließen, mehr als zwei Spieler durften allerdings nicht gegeneinander antreten. Dafür überzeugte der Bildschirm, der mit 3,2 Zoll Diagonale zwar etwas kleiner als das Lynx-Display ausfiel, dafür mit höherer LCD-Qualität und Auflösung punktete. Doch auch dem Game Gear wurde das hintergrundbeleuchtete Farbdisplay zum Verhängnis: Mit einem immensen Verbrauch von sechs AA-Batterien in rund drei Stunden eignete sich das Handheld nur bedingt für den mobilen Gebrauch.

Gut sortiert

Auch bei der Versorgung mit lohnender Software übertrumpfte das Sega-Handheld seinen Atari-Konkurrenten – belegte aber dennoch einen weit abgeschlagenen Platz hinter dem Game Boy. Weltweit

COLLECTORS CORNER

Die Fangemeinde des Game Gear ist kleiner, die verkaufte Stückzahl größer als beim Atari Lynx. Die Folge: Das Sega-Handheld gibt's häufig und entsprechend günstig auf Flohmärkten und bei Ebay, mehr als 15 Euro sollte ein unverpacktes System nicht kosten. Während die Geräte robust und langlebig sind, ärgern sich Display-Pedanten über enorme Mengen an Staubteilchen, die standardmäßig zwischen Schutzscheibe und Bildschirm eingeschlossen sind. Auch beim Spielekauf kommt man günstig weg: Lose Module lassen sich schon ab zwei Euro erstehen, mehr als zehn Euro sind selbst seltenere Spiele nicht wert. Auch 'Master Gear Converter', Linkkabel oder Zigarettenanzünder-Adapter gibt's für wenig Geld, einzig der TV-Tuner darf auch mal 20 Euro kosten. Gefragte Sammlerstücke sind dagegen limitierte japanische Farbvarianten wie das weiße oder das Coca Cola Game Gear. Häufiger und günstiger ist dagegen die blaue Version aus dem amerikanischen Sports-Bundle.





Bis auf wenige Sachen kommen Sammler günstig weg – nur farbige Game Gears kosten richtig Geld.

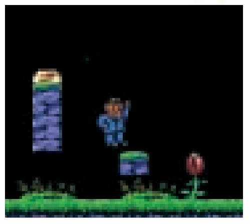


Stephan Freundorfer

"Viele starke Marken – und etliche gute Spiele"

Auch verklärte Nostalgie kann dem Game Gear nicht helfen: Es war, ist und bleibt ein uncooler, schwarzer Plastikklotz, mit dem man sich ungern in der Öffentlichkeit zeigt. Doch dem billigen Look zum Trotz bietet das Sega-Gerät auch heute noch das beste Preis/Leistungs-Verhältnis aller Retro-Handhelds. Für ein paar Euro fröhne ich meiner "Columns"-Sucht und habe eine Menge Spaß mit feinen Umsetzungen aus dem Automaten-, 8- und 16-Bit-Zeitalter. Nicht zuletzt zwei eigenständige "Shinobi"-Abenteuer und ein exquisiter "Power-strike"-Shooter-Doppelpack lohnen den günstigen Game-Gear-Erwerb.

HOLLYWOOD FÜR DIE HOSENTASCHE



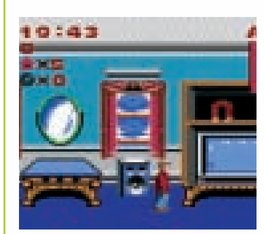
ADDAMS FAMILY



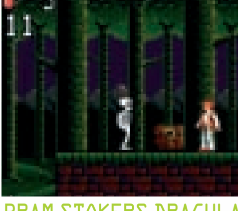
SURF NINJAS



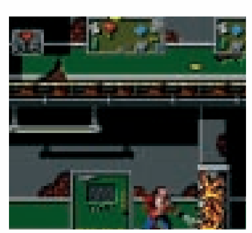
TRUE LIES



HOME ALONE



BRAM STOKERS DRACULA



LAST ACTION HERO

Die Versoftung von Filmlizenzen war in den beginnenden Neunzigern ein wichtiges Thema der Spiele-Industrie – vor allem Action-Blockbuster (oftmals mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle) brachte man in interaktive Form. Auch das Game Gear wurde reich mit Film-Spielen bedacht, hauptsächlich durch Sega und Acclaim. Die Qualität einzelner Titel war besser als ihr Ruf: Manch tragbarer Geschicklichkeitstest machte sogar mehr her als das zugehörige Leinwand-Vorbild.

erschienen etwa 300 Titel (Ländergrenzen kennen die Module übrigens nicht), die meisten wurden von Sega selbst hergestellt. Das Gerät profitierte stark von den bekannten und beliebten Marken des alteingesessenen Mutterhauses: So erschienen allein acht verschiedene Titel mit dem Sega-Igel in der Hauptrolle – neben mehreren traditionellen Plattformern auch Handheld-exklusive Spiele wie das Kart-Rennen "Sonic Drift 2" oder der Shooter "Sonic Labyrinth". Mehrere Game-Gear-Auftritte bekamen auch das Ninja-Geschnetzel "Shinobi", das Delphin-Abenteuer "Ecco", die Prügelei "Streets of Rage" oder der hüpfende Blondschopf "Wonderboy".

Im Gegensatz zum Lynx kam kein Genre zu kurz – besonders gut hatten's (japanische und amerikanische) Rollenspieler: Die "Shining Force"- und "Phantasy Star"-Reihe, "Lunar" oder das "Golden Axe"-inspirierte "Axe Battler" bescherten wochenlange Abenteuer in phantastischen Welten. Sogar einen Sucht-Knobler hatte das Game Gear zu bieten: Die heute als "GemJam" auf Handys beliebte Juwelen-Stapelei "Columns" lag dem Grundgerät bei.

TV-Star

Während das Gerät in Japan wenig Beachtung fand, landete Sega mit dem Game Gear in den USA und Europa einen moderaten Erfolg. Verantwortlich dafür war nicht nur der vielfältige Spielekatalog, sondern auch pfiffige Zusatz-Hardware: Mit dem 'Master Gear Converter' ließen sich Master-System-Module verwenden, der 'TV Tuner' machte aus dem Game Gear einen tragbaren Farbfernseher. Das Ende des Handhelds kam 1996 – ebenso wie Segas Rückzug vom Mobil-Markt: Der ein Jahr vorher ausschließlich in den USA veröffentlichte Sega Nomad, ein tragbares Mega Drive, war gnadenlos gefloppt und wurde gleich neben dem Game Gear beerdigt. *sf*

Sega Game Gear
1990 bis 1996



Startpreis	299 Mark
Prozessor	8-Bit-CPU mit 3,6 MHz Taktfrequenz
Bildschirm	3,2 Zoll (Format 4:3)
Auflösung	160 x 144 Pixel
Farben	4.096 (32 gleichzeitig)
Sound	4 Kanäle, Stereo
Spielemedium	Modul
Spiele-Anzahl	ca. 270 Titel

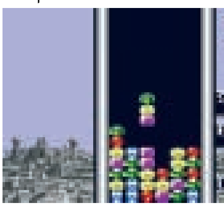
Pro
- stabile Bauweise
- Hintergrund-Beleuchtung
- ordentliche Bildqualität
- pfiffige Accessoires
- große Spieleauswahl
- breite Genre-Abdeckung

Contra
- billiges Design
- hoher Batterieverbrauch
- spärliche Grundausstattung

VIER GRANDIOSE GAME-GEAR-TITEL

COLUMNS
(Sega, 1991)

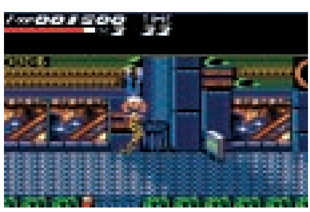
Ein Suchtknobler mit Simpel-Prinzip und Ohrwurm-Musik – diese Beschreibung trifft nicht nur auf "Tetris" zu, sondern gilt auch für den ärgsten Konkurrenten des russischen Geniestreichs. Bei "Columns" fallen bunte Juwelen-Dreierreihen in einen Becher, auf Knopfdruck wird ihre Abfolge durchgeschaltet. Drei vertikal, horizontal oder diagonal angeordnete gleichfarbige Juwelen verschwinden. So einfach kann ein Spiel sein.



"Columns" war ein guter Knobler, konnte Nintendos "Tetris" aber nicht in die Schranken weisen.

STREETS OF RAGE
(Sega, 1992)

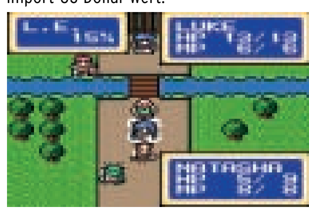
Gelungene Umsetzung der beliebten Arcade-Prügelei mit treibendem Soundtrack von Segas Kult-Komponisten Yuzo Koshiro. Unter Einsatz von Füßen, Fäusten und diversen Waffen werden in der horizontal scrollenden Stadtlandschaft Horden von Gegnern beseitigt. Das motivierende Beat'em-Up unterstützt das Game-Gear-Linkkabel und lässt zwei Prügelknaben gleichzeitig antreten.



Beat'em-Up für unterwegs: "Streets of Rage" zählte zu Segas erfolgreichsten Spieleserien.

SHINING FORCE 2: SWORD OF HAJYA
(Sega, 1992)

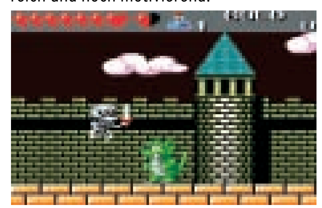
Von drei Game-Gear-Ausgaben der populären "Shining Force"-Serie war nur Teil 2 eine westliche Veröffentlichung gegönnt. Das Rollen/Strategiespiel "Sword of Hajya" bietet die typisch epischen Gespräche zwischen liebenswerten Anime-Charakteren und zwei Dutzend rundenbasierte Fantasy-Schlachten aus der Vogelperspektive. Leider erschien das Spiel nicht in Europa, ist aber jeden Import-US-Dollar wert.



Die "Shining Force"-Serie wird bis heute fortgesetzt: Für den GBA sind bei uns zwei Episoden erhältlich.

WONDERBOY – THE DRAGONS TRAP
(Sega, 1992)

Neben der Automatenumsetzung des ersten "Wonderboy"-Titels tritt der großäugige Held auf dem Game Gear auch in einem seitlich scrollenden Action-Adventure auf. In "Dragon's Trap" ist Wonderboy nur kurz ein strahlender Ritter – vom ersten Bossgegner wird er in einen grünen Drachen verwandelt, der die Umgebung erforschen muss, um den unheilvollen Fluch wieder loszuwerden. Umfangreich und hoch motivierend!



Weniger Hüpfspiel denn Action-Adventure: "Dragon's Trap" gab's auch fürs Master System.



KONAMI
SIEGEN IST NICHT ALLES?
HIER SCHON!
93% MANIAC 11.2005
NOTE: 1+ BRAVO SCREENFUN 11.2005
93% OPM 12.2005
NOTE: 1 VGA 11.2005
92% PLAY 12.2005
93% PLAYZONE 12.2005
93% GAMEPRO 11.2005
„PRO EVOLUTION SOCCER 5 IST GANZ GROSSER KONSOLENFUSSBALL!“
PLAY 09.2005
„UNFASSBAR, ABER WAHR! KONAMI SCHRAUBT DEN REALISMUSGRAD NOCH WEITER NACH OBEN.“
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN 12.2005
„WAHNSINN! PRO EVOLUTION SOCCER KONNTE SEINE SPIELERISCHE KLASSE NOCH EINMAL STEIGERN!“
OPM 10.2005
PRO EVOLUTION SOCCER 5
PC DVD ROM
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PlayStation 2
PlayStation Portable